

100% NINTENDO

# TOTAL!

## SONDERHEFT



Lösungen

ARP-Codes

Shorties

SuperNES

Game Boy

NES

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

- Donkey Kong Country 1 + 2
- Super Mario Kart
- Yoshi's Island
- Super Street Fighter II
- Earthworm Jim 1 + 2
- Super Mario World
- Toy Story
- Breath of Fire II
- Super Star Wars 1-3
- Secret of Mana
- Zelda IV (GB)
- Killer Instinct (GB)
- Mortal Kombat 3 (GB)

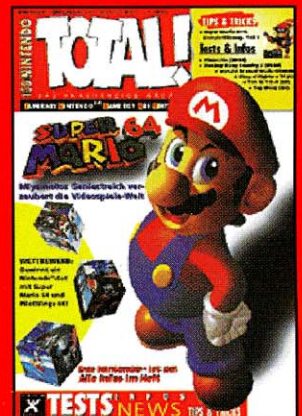


# Tips & Tricks zu über 350 Spielen



# TOTAL! vergessen?

**Ihr habt eine TOTAL!-Ausgabe verpaßt?  
Kein Problem! In unserem Heft-Shop  
könnt ihr die Ausgaben der  
vergangenen Monate nachbestellen!**



☐ 2/96 DM 6,80

☐ 3/96 DM 6,80

☐ 4/96 DM 6,80

☐ 5/96 DM 6,80

☐ 6/96 DM 6,80

☐ 7/96 DM 6,80

☐ 8/96 DM 6,80

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestell-Coupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine 2. Unterschrift:

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Datum, Unterschrift

**Achtung! Bitte vergesst die Versandkosten nicht!  
Lieferung per Nachnahme nicht möglich.**

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung  
(Kartenummer bitte nicht vergessen!)

**Bitte keine Überweisung!**

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen!  
Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage.  
Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen  
Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als  
Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt  
bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

Versandkosten  
Inland DM 5,- / Ausland DM 12,-  
**ADRESSE:**

TOTAL! Heft-Shop, Friedensallee 41, 22765 Hamburg



# EDITORIAL

## „Wo ist das Rubin-Diadem?“

Solche und ähnliche Fragen sind im Leben eines Videospiele-Redakteurs keine Seltenheit. Im Gegenteil, täglich trudeln in der TOTAL!-Redaktion stapelweise Briefe ein, in denen Fragen über Fragen gestellt werden. Selbstverständlich lassen wir Euch nicht mit diesen Problemen allein! Seit über drei Jahren versorgt Euch Ever TOTAL!-Team Monat für Monat mit allem Wissenswerten aus der Nintendo-Szene. Neben aktuellen Spieltests, interessanten News und Reportagen und vielem anderen mehr sind die Tips&Tricks ein wichtiger Bestandteil unseres Magazins. Leider können nur noch wenige ältere TOTAL!-Ausgaben nachbestellt werden, darum wollten wir für Euch ein Heft zusammenstellen, das keine Fragen, kein Problem unbeantwortet läßt.

Nach wochenlanger Recherche in den tiefsten Tiefen unserer Datenbänke und Aktivierung aller möglichen sowie unmöglichen Informationsquellen, war es geschafft. Das Ergebnis ist diese TOTAL!-Sonderausgabe, mit der wir Euch **die umfangreichste Tips&Tricks-Sammlung** für Nintendo-Konsolen beschenken, die je in Deutschland erschienen ist. Auf beinahe 100 Seiten präsentieren wir **Codes, Cheats, Paßwörter und Hilfestellungen zu über 350 SuperNES-, GB- und NES-Spielen.**

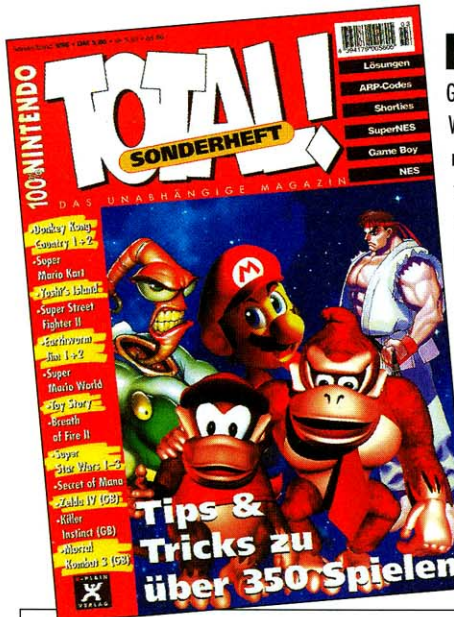
Weiterhin liefern wir Euch umfassende Komplettlösungen zu aktuellen Spiele-Highlights wie **Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest**, **Secret of Evermore**, **Toy Story** und **Breath of Fire 2**. Daneben listen wir alle Special-Moves der Beat-'em-Up-Hits **WeaponLord** und **Primal Rage** auf. Und auch die Schummel-Freunde unter Euch dürfen sich freuen. Auf sechs Seiten findet Ihr Hunderte von **Action-Replay-Codes** für Game-Boy-, NES- und natürlich SuperNES-Spiele.

Mit dieser Sonderausgabe seid Ihr für den Videospiele-Dschungel bestens gewappnet! Also, laßt den Pixel-Bösewichtern keine Chance, und zeigt den Endgegnern was eine Harke ist!

Viel Spaß mit  
dieser Ausgabe  
wünscht Euch







## KOMPLETT GELÖST!

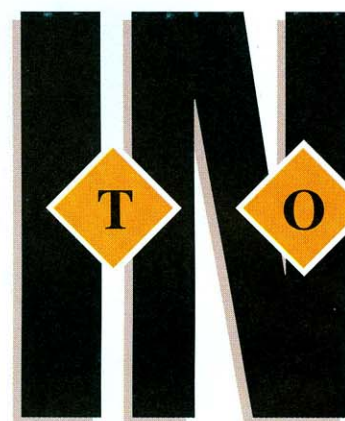
Gerade knifflige und komplexe Adventures bedürfen häufig einiger Hinweise. Wir geben uns da aber nicht mit ein, zwei Seiten zufrieden, sondern forschen nach allen Details! Capcoms Rollenspiel-Hit **Breath of Fire 2** nehmen wir auf 14 Seiten unter die Lupe. Ferner lüften wir die letzten Geheimnisse von **Secret of Evermore**, denn unser Rollenspiel- und Adventure-Experte macht dort weiter, wo Nintendos Spieleberater aufhört.

**6** + **38**

## AFFENSTARK & VERSPIELT

Der leicht verspätete Weihnachts-Überflieger '95 hieß **Donkey Kong Country 2 - Diddy's Kong Quest**. In den aufwendig designten Jump&Run-Leveln liegen so manche Extras versteckt, welche wir natürlich für Euch aufgestöbert haben. Apropos aufwendig: Der Film **Toy Story** war eine cineastische Revolution, wir präsentieren die Komplettlösung zu dem ebenso beeindruckenden Spiel.

**20** + **46**



### LÖSUNGEN

|                    |    |
|--------------------|----|
| Breath of Fire 2   | 6  |
| Diddy's Kong Quest | 20 |
| Primal Rage        | 36 |
| Secret of Evermore | 38 |
| Toy Story          | 46 |
| WeaponLord         | 58 |

### SNES-SHORTIES

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| Actraiser II                   | 62 |
| Aero the AcroBat               | 62 |
| Aerobiz Supersonic             | 62 |
| Aladdin                        | 62 |
| Alien 3                        | 62 |
| Alien vs. Predator             | 62 |
| Ardy Lightfoot                 | 62 |
| Art of Fighting                | 63 |
| Asterix & Obelix               | 63 |
| Axelay                         | 63 |
| B.O.B.                         | 63 |
| Batman Forever                 | 63 |
| Batman Returns                 | 63 |
| Battle Clash                   | 63 |
| Battletoads                    | 63 |
| Battletoads - Double Dragon    | 63 |
| Beavis & Butthead              | 64 |
| Blackhawk                      | 64 |
| Blues Brothers                 | 64 |
| Bombuzal                       | 64 |
| Braines                        | 64 |
| Bubsy                          | 64 |
| Bubsy 2                        | 65 |
| Buster Busts Loose!            | 65 |
| Castlevania X - Vampire's Kiss | 65 |
| Choplifter III                 | 65 |
| ClayFighter                    | 66 |
| ClayFighter 2                  | 66 |
| Congos Caper                   | 66 |
| Contra III - The Alien Wars    | 66 |
| Cool Spot                      | 66 |
| Cybernator                     | 67 |
| Daffy Duck                     | 67 |
| Darius Twin                    | 67 |
| Daze Before Christmas          | 67 |
| Dead Dance                     | 67 |
| Death & Return of Superman     | 67 |
| Demon's Crest                  | 67 |
| Desert Strike                  | 67 |
| Dino City                      | 67 |

|                                |    |                                |    |                               |    |
|--------------------------------|----|--------------------------------|----|-------------------------------|----|
| Dinosaurs                      | 67 | Metal Marines                  | 75 | Sink or Swim                  | 82 |
| Donkey Kong Country            | 68 | Michael Jordan: Chaos in the   |    | Soldiers of Fortune           | 82 |
| Double Dragon V                | 68 | Windy City                     | 76 | Space Football                | 82 |
| Dragon - The Bruce Lee Story   | 68 | Mickey Mania                   | 76 | Sparkster                     | 82 |
| Dschungelbuch, Das             | 69 | Might & Magic II               | 76 | Spawn - The Videogame         | 82 |
| Earthworm Jim                  | 69 | Mighty Morphin Power Rangers - |    | Spider-Man -                  |    |
| Earthworm Jim 2                | 69 | The Movie                      | 76 | The Animated Series           | 83 |
| Fatal Fury II                  | 69 | Mr. Nutz                       | 77 | Spindizzy Worlds              | 83 |
| Fever Pitch Soccer             | 69 | Mystic Quest Legend            | 77 | Star Trek - Starfleet Academy | 83 |
| FIFA International Soccer      | 69 | NBA Give N Go                  | 77 | StarFox                       | 83 |
| FIFA Soccer '96                | 69 | NBA Jam                        | 77 | StarGate                      | 83 |
| Fighters History               | 69 | NBA Jam Tournament Edition     | 77 | StarWing                      | 83 |
| Final Fantasy II               | 69 | NBA Live '95                   | 78 | Street Fighter II             | 83 |
| Final Fantasy III              | 69 | NBA Live '96                   | 78 | Street Fighter II Turbo       | 83 |
| Final Fight                    | 69 | NHL Hockey '96                 | 78 | Street Racer                  | 83 |
| Fireman, The                   | 69 | On the Ball                    | 78 | Striker                       | 83 |
| Flashback                      | 70 | Orge Battle                    | 78 | Stunt Race FX                 | 83 |
| Flinstones - The Movie         | 70 | Pac in Time                    | 78 | Sunset Riders                 | 84 |
| Front Mission                  | 70 | Pac-Man 2                      | 79 | Super Adventure Island        | 84 |
| Gods                           | 70 | Pagemaster                     | 79 | Super Air Diver               | 84 |
| Goof Troop                     | 70 | Parodius                       | 79 | Super Bomberman               | 84 |
| Gradius III                    | 71 | Phalanx                        | 79 | Super Bomberman 2             | 84 |
| Great Circus Mystery           | 71 | Pilotwings                     | 79 | Super Bomberman 3             | 84 |
| Hagane                         | 71 | Pink goes to Hollywood         | 79 | Super Buster Bros.            | 84 |
| Indiana Jones -                |    | Pirates of Dark Water          | 79 | Super Conflict                | 84 |
| Greatest Adventures            | 71 | Pitfall - The Mayan Adventure  | 79 | Super Double Dragon           | 84 |
| International Superstar Soccer | 71 | Plok                           | 79 | Super Empire Strikes Back     | 84 |
| International Superstar        |    | Pocky & Rocky                  | 79 | Super Formation Soccer '94    | 84 |
| Soccer Deluxe                  | 71 | Pocky & Rocky 2                | 79 | Super Ghouls'n Ghosts         | 84 |
| Jaki Crush                     | 71 | Pop 'n Twinbee                 | 79 | Super Mario All-Stars         | 84 |
| Jelly Boy                      | 71 | Populous                       | 79 | Super Mario Kart              | 84 |
| Judge Dredd                    | 71 | Populous II                    | 79 | Super Mario World             | 85 |
| Jungle Strike                  | 72 | Power Drive                    | 80 | Super Pang                    | 85 |
| Jurassic Park 2                | 72 | Power Rangers                  | 80 | Super Probotector             | 85 |
| Kid Klown in Crazy Chase       | 72 | Prehistoric Man                | 80 | Super Punch Out               | 85 |
| König der Löwen, Der           | 73 | Primal Rage                    | 80 | Super Putty                   | 85 |
| Krusty's Super Fun House       | 73 | Prince of Persia               | 80 | Super Return of the Jedi      | 85 |
| Lamborghini-Challenge          | 73 | Putty Squad                    | 80 | Super Soccer                  | 86 |
| Legend                         | 73 | R-Type III                     | 80 | Super Star Wars               | 86 |
| Lemmings                       | 73 | Radical Rex                    | 81 | Super Street Fighter II       | 86 |
| Lemmings 2                     | 73 | Rainbow Bell Adventures        | 81 | Super Strike Eagle            | 86 |
| Lost Vikings, The              | 74 | Rampart                        | 81 | Super SWIV                    | 86 |
| Macross                        | 74 | Road Runner                    | 81 | Super Tennis                  | 86 |
| Magic Boy                      | 74 | Rock 'n' Roll Racing           | 81 | Super Troll Island            | 86 |
| Mario is Missing               | 74 | Royal Rumble                   | 81 | Super Turricon                | 86 |
| Mask, The                      | 74 | Run Saber                      | 81 | Super Turricon 2              | 86 |
| Maximum Carnage                | 74 | Samurai Shodown                | 81 | Syndicate                     | 86 |
| Mechwarrior                    | 74 | Saturday Night Slammasters     | 82 | T2 - The Arcade Game          | 86 |
| Mechwarrior 3050               | 74 | Schöne und das Biest, Die      | 82 | The Adams Family              | 87 |
| Mega Man 7                     | 75 | Secret of Mana                 | 82 | Theme Park                    | 87 |
| Mega Man X                     | 75 | Shadowrun                      | 82 | Tim in Tibet                  | 87 |
| Mega Man X2                    | 75 | Shaq Fu                        | 82 | Timecop                       | 87 |
| Mega-Lo-Mania                  | 75 | Sim City                       | 82 | Tiny Toon Adventures          | 87 |



# HALT!

## GIGANTISCH

Wer bis jetzt nicht geglaubt hat, daß er in diesem Heft **Tips&Tricks zu über 350 Spielen** finden würde, braucht nur einmal die Titel auf dieser Doppelseite nachzählen – er wird merken, daß wir sogar großzügig untertrieben haben! Auf 30 Seiten präsentieren wir Euch komprimiertes Shorties-Wissen, sozusagen die Essenz aus drei Jahren TOTAL!-Tips&Tricks. Doch damit nicht genug: Usern von Action-Replay-Modulen liefern wir auf sechs Seiten **Hunderte von ARP-Codes für NES-, GB- und SuperNintendo-Spiele.**

**62 + 92**



|                              |    |
|------------------------------|----|
| Tiny Toons Wild&Wacky Sports | 88 |
| Tom & Jerry                  | 88 |
| Top Gear                     | 88 |
| Top Gear 2                   | 88 |
| Top Gear 3000                | 88 |
| Toy Story (US)               | 88 |
| True Lies                    | 88 |
| Tuff E Nuff                  | 89 |
| Turn and Burn                | 89 |
| Turtles Tournament Fighters  | 89 |
| Unirally                     | 89 |
| Utopia                       | 89 |
| Virtual Soccer               | 89 |
| Vortex                       | 89 |
| Warlock                      | 90 |
| Wayne's World                | 90 |
| WeaponLord                   | 90 |
| Wing Commander               | 90 |
| Wolverine                    | 90 |
| World Cup Striker            | 90 |
| WWF Raw                      | 90 |
| WWF Royal Rumble             | 91 |
| X-Kaliber 2097               | 91 |
| X-Men - Mutant Apocalypse    | 91 |
| Yogi Bear                    | 91 |
| Yoshi's Island               | 91 |
| Yoshi's Cookie               | 91 |
| Zero the Kamikaze Squirrel   | 91 |
| Zombies                      | 91 |
| Zool                         | 91 |

### NES-SHORTIES

|                              |    |
|------------------------------|----|
| Abadox                       | 62 |
| Adventure Island             | 62 |
| Adventure Island 2           | 62 |
| Adventures of Lolo           | 62 |
| Adventures of Lolo II        | 62 |
| Astynax                      | 63 |
| Bad Dudes                    | 63 |
| Batman Returns               | 63 |
| Batman – Return of the Joker | 63 |
| Battle of Olympus            | 63 |
| Battletoads                  | 63 |
| Bubble Bobble                | 64 |
| Boulder Dash                 | 64 |
| Boxxle                       | 64 |
| Bugs Bunny                   | 65 |
| Burai Fighter                | 65 |
| Captain Planet               | 65 |
| Captain Skyhawk              | 65 |
| Castlevania 3                | 65 |

|                              |    |
|------------------------------|----|
| Cobra Triangle               | 66 |
| Double Dragon                | 68 |
| Dragons Lair                 | 68 |
| Dream Master                 | 69 |
| Dschungelbuch, Das           | 69 |
| Duck Tales                   | 69 |
| Dynablaster                  | 69 |
| Excitebike                   | 69 |
| Gargoyle's Quest             | 70 |
| Gauntlet II                  | 70 |
| Ghost 'n Goblins             | 70 |
| Gradius                      | 70 |
| Gremlins II                  | 71 |
| Guardian Legend, The         | 71 |
| Guerilla War                 | 71 |
| Gum Shoe                     | 71 |
| Ice Hockey                   | 71 |
| Isolated Warrior             | 71 |
| Jackie Chan's Action Kung Fu | 71 |
| James Bond Jr.               | 71 |
| Kid Dracula                  | 72 |
| Kid Icarus                   | 72 |
| Kung Fu                      | 73 |
| Life Force                   | 73 |
| Little Nemo                  | 73 |
| Little Samson                | 73 |
| Low G Man                    | 74 |
| Mega Man 2                   | 74 |
| Mega Man 3                   | 74 |
| Mega Man 4                   | 75 |
| Mega Man 5                   | 75 |
| Metroid                      | 75 |
| Micro Machines               | 76 |
| Mission Impossible           | 76 |
| Monster Party                | 76 |
| Nemesis                      | 78 |
| Power Blade                  | 79 |
| Probotector 2                | 80 |
| Punch Out                    | 80 |
| Rad Racer                    | 81 |
| Robin Hood                   | 81 |
| Snake, Rattle 'n Roll        | 82 |
| Solar Jetman                 | 82 |
| Solstice                     | 82 |
| Star Trek                    | 83 |
| Teenage Mutant Hero Turtles  | 86 |
| Tiny Toon Adventures         | 87 |
| Tom & Jerry                  | 88 |
| Top Gun 2                    | 88 |
| Turtles                      | 89 |
| Turtles 2                    | 89 |
| Turtles 3                    | 89 |
| Vigilante                    | 89 |

|                  |    |
|------------------|----|
| World Champ      | 90 |
| World Cup Soccer | 90 |
| Zelda            | 91 |

### GB-SHORTIES

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| Adventure Island            | 62 |
| Aladdin                     | 62 |
| Alien 3                     | 62 |
| Animaniacs                  | 62 |
| B. C. Kid 2                 | 63 |
| Bart & The Beanstalk        | 63 |
| Battletoads                 | 63 |
| Blaster Master Jr.          | 64 |
| Burai Fighter Deluxe        | 65 |
| Castle Quest                | 65 |
| Castlevania 2               | 65 |
| Choplifter II               | 65 |
| Choplifter III              | 65 |
| Daffy Duck                  | 67 |
| Desert Strike               | 67 |
| Donkey Kong Land            | 68 |
| Dr. Franken                 | 68 |
| Dr. Franken II              | 68 |
| Dynablaster                 | 69 |
| Faceball 2000               | 69 |
| Fortified Zone              | 70 |
| Fortress of Fear            | 70 |
| Garfield                    | 70 |
| Gargoyle's Quest            | 70 |
| Gear Works                  | 70 |
| Indiana Jones               | 71 |
| Jagd auf Roter Oktober, Die | 71 |
| Jaki Crush                  | 71 |
| James Bond Jr.              | 71 |
| Jungle Strike               | 72 |
| Jurassic Park               | 72 |
| Jurassic Park 2             | 72 |
| Kid Dracula                 | 72 |
| Killer Instinct             | 72 |
| Kirby's Dreamland           | 73 |
| Kirby's Pinball Land        | 73 |
| Krusty's Fun House          | 73 |
| Looney Tunes                | 73 |
| Mega Man 2                  | 74 |
| Mega Man 3                  | 74 |
| Mega Man 5                  | 75 |
| Mickey Mouse                | 76 |
| Mortal Kombat               | 76 |
| Mortal Kombat 2             | 76 |
| Mortal Kombat 3             | 76 |
| Mr. Nutz                    | 77 |

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| Mystic Quest                    | 77 |
| Nigel Mansell's                 |    |
| World Championship              | 78 |
| Nintendo World Cup Soccer       | 78 |
| Pac in Time                     | 78 |
| Parodius                        | 79 |
| Power Mission                   | 80 |
| Power Rangers                   | 80 |
| Prince of Persia                | 80 |
| Probotector                     | 80 |
| Probotector 2                   | 80 |
| Pugsley's Scavenger Hunt        | 80 |
| Q*Bert                          | 80 |
| R-Type                          | 80 |
| Robocop 2                       | 81 |
| Rocketeer                       | 81 |
| Samurai Shodown                 | 81 |
| Schlumpfe, Die                  | 82 |
| Shadow Warriors                 | 82 |
| Speedy Gonzales                 | 83 |
| Star Trek                       | 83 |
| Star Trek – The Next Generation | 83 |
| Star Wars                       | 83 |
| Super Mario Land 2              | 85 |
| Tetris                          | 86 |
| Tetris Blast                    | 87 |
| Tiny Toon Adventures            | 87 |
| Tiny Toons 2                    | 87 |
| Tom & Jerry                     | 88 |
| Top Gun                         | 88 |
| True Lies                       | 88 |
| Turtles 3 – Radikal Rescue      | 89 |
| Wario Blast                     | 90 |
| Wario Land                      | 90 |
| World Heroes 2 Jet              | 90 |
| Yogi Bear                       | 91 |
| Zelda IV                        | 91 |
| Zen – Intergalactic Ninja       | 91 |
| Zool                            | 91 |

### ARP-CODES

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Action-Replay-Codes GB   | 97 |
| Action-Replay-Codes NES  | 97 |
| Action-Replay-Codes SNES | 92 |

### RUBRIKEN

|                   |    |
|-------------------|----|
| Editorial         | 3  |
| TOTAL!-Abo-Aktion | 35 |
| Impressum         | 98 |





**Willkommen zu unserer umfangreichen Lösungshilfe zu Capcoms Drachen-Epos. Nach unzähligen durchzockten Nächten, noch mehr geöffneten Schatztruhen und noch viel mehr gemeuchelten Monstern präsentieren wir Euch eine Komplettlösung, die wohl kaum noch Wünsche offenlassen dürfte.**

Neben einem Reiseführer durch die Welt dieses Spiels gibt es natürlich auch zahlreiche Tips und Tricks, die das Heldenleben wesentlich einfacher gestalten. Auf umfangreiche Karten wurde verzichtet, da die einzelnen Dungeons eigentlich recht übersichtlich sind. Einige Tips noch vorweg: Es erwarten Euch zahllose Kämpfe, die teilweise recht hart sind. Benützt sie, um Erfahrungspunkte zu sammeln und auch das Kleingeld



für die bitter benötigten Heilkräuter zu verdienen. Auch solltet Ihr Euer Equipment stets auf dem Laufen halten, wenn die Barschaft dazu nicht ausreicht, sollten vor den Toren der soeben gefundenen Stadt einige Trainingskämpfe absolviert werden, bis die

Kasse wieder stimmt. Vergeßt dabei später auch jene Mitglieder nicht, die momentan nicht in der Party sind: In der Nähe eines Shops ist normalerweise auch eine Drachenstatue, bei der Ihr die Leute kurzfristig austauschen könnt. Macht in den Läden Gebrauch von der SWCH-Option, um die Auswirkungen der Neuerwerbungen ansehen zu können. Außerdem wird so das neue Equipment gleich angelegt und der alte Kram verkauft, so daß Ihr Euch damit nicht auch noch belasten müßt. Bestimmte seltene Heilmittel wie Moon Drop, Biscuit etc. sollten bis zum Finale ebenso im Storage Room abgelegt werden, wie die bis dahin gefundenen Status-Verbesserer. (Es sei denn, Ihr richtet Euer Dorf später entsprechend ein, aber dazu an anderer Stelle mehr!) Habt

auch keine Skrupel, die diversen Schränke in den einzelnen Häusern genauer zu untersuchen. Oft finden sich dort praktische Items zum Nulltarif, um einen ruinierten Ruf braucht Ihr Euch eigentlich keine Gedanken zu machen. In den Dungeons gefundene Ausrüstungsgegenstände sollten möglichst sofort angelegt werden, passen sie keinem Mitglied der aktuellen Party, sollten bei nächster Gelegenheit die übrigen Mitstreiter einbezogen werden. Zu Beginn des Spieles ist überwiegend Laufarbeit angesagt – eine zwar etwas lästige Sache, die aller-



|                          |  |                   |
|--------------------------|--|-------------------|
| BlindedAR is worth 8000. |  |                   |
| 3407453Z                 |  | BlindedAR 257▶271 |
| MotherRB 28000Z          |  | BreathAR 158▶199  |
|                          |  | OceanRB 326▶365   |
|                          |  | BlindedAR 245▶259 |





## HÄUSLE BAUEN

Wenn Ihr bei Eurem Ausflug in den Brunnen von Capitan ordentlich gearbeitet und alle Dorfbewohner befreit habt, könnt Ihr anschließend gleich unter drei Handwerkern für Euren Ausbau von TownShip wählen. Jeder von ihnen verfügt nicht nur über einen anderen Baustil, sondern bietet in seinem Etablissement auch besondere Dienste an, die teilweise recht nützlich sein können.

Der Baumeister mit einer Vorliebe für exotische Paläste eröffnet anschließend eine Kneipe, deren Gäste



Euch mit statistischen Daten über Euer Spiel versorgen. Es ist sicher recht interessant zu wissen, daß man seit 20 Stunden spielt und dabei 1200 Kämpfe absolviert und 35 Truhen geöffnet hat, der eigentliche Nutzwert ist jedoch eher gering. Immerhin bietet der Herr aber noch ein Tränklein an, das die Kondition auffrischt. Etwas praktischer ist da schon der Pfahlbautenbauer: Er unterhält in seiner Kneipe eine Spielhalle, in der Ihr in einer Othello-Variante nützliche Gegenstände erspielen könnt. Als Einsatz dienen die Tolen-Münzen, die Ihr unterwegs findet. Die Krönung dürfte jedoch der Herr mit dem traditionellen Baustil sein. Ihn könnt Ihr auf alle Fälle anheuern, auch wenn Ihr aus Versehen einige Bewohner von Capitan gemeuchelt habt. In seiner Küche könnt Ihr aus diversen Items neue köcheln lassen.

## Legende

**Unsere Charakterportraits stellen Euch die einzelnen Helden und ihre besonderen Fähigkeiten genauer vor. In Sachen Schamanen-Combos erwähnen wir nur jene Kombinationen, die eine wirklich effektive Verwandlung hervorrufen. Diese Verwandlungen können in manchen Fällen durch unterschiedliche Combos hervorgerufen werden, bei denen der generelle Effekt zwar der gleiche ist, allerdings noch einige andere Nebenwirkungen haben kann. Beispielsweise Katt: Ihre Street-Fighter-ähnliche Combo erreicht sie durch die Kombination von Devil mit entweder Wasser, Feuer oder Wind ...**



### Der Hauptcharakter

**Fähigkeiten:** Kann auf der Weltkarte an bestimmten Stellen angeln und während des

Kampfes per Guts-Befehl HPs wiederherstellen. (Je schwächer die Figur, desto effektiver.)

**Magie:** TimeWarp, Cure 1, Cure 2, Smoke

**Drachenmagie:** FirPuppy, IcePuppy, T.Puppy, FireDrgn, IceDrgn, T.Drgn, G.Drgn, Anfini (Drachenmagie verbraucht alle APs und ist bei maximaler Verfügbarkeit von APs am effektivsten: Ein Zauber mit 50/50 APs ist stärker als ein Zauber mit 50/100 APs.)

**Spezielle Schamanen-Combos:** keine



dings auch für Erfahrung sorgt. Später können die Talente von Rand, Jean und Nina zur Beschleunigung eingesetzt werden, sie sollten allerdings, genauso wie der Warp-Zauber von Jean und Spar (ab Level 18) in der Mittelphase des Spiels nicht zu sehr strapaziert werden. Schließlich geht mit den vermiedenen Kämpfen auch so mancher Erfahrungspunkt verloren. Normalerweise habt Ihr bei der Zusammensetzung der Party freie Hand, an einigen Stellen sind jedoch Aktionen bestimmter Leute nötig, achtet also auf entsprechende Hinweise.



## Vorspiel

Eröffnet wird das Spiel durch eine Episode aus der Jugend des Helden. Seine kleine Schwester ist verschwunden, und er soll sie doch bitte suchen. Kein größeres Problem, nach dem Gespräch mit allen Dorfbewohnern öffnet sich der Durchgang zur Drachenhöhle hinter dem Dorf. Dort wird der zukünftige Held in einen Kampf verwickelt, für den er natürlich noch viel zu schwach ist. Vater Ganer rettet den Junior, nach etwas Smalltalk entscheidet sich der Kleine für eine Runde Schlaf. Das Erwachen ist ein böses, denn plötzlich

kennt ihn im Dorf niemand mehr. Lediglich sein Freund Bow erkennt ihn noch, und nachdem sie reisefertig sind, machen sie sich auf den Weg ins Abenteuer. Ein Unwetter zwingt sie in eine Höhle, in der ein fieses Monster auf sie wartet. Auch dieser Kampf kann noch nicht gewonnen werden, also sollten bislang gefundene Heilkräuter nicht verschwendet werden. Aber was nicht ist, kann ja noch werden, beobachten wir also den weiteren Weg der zukünftigen Helden ...



## Ein Schweine-Job

Jahre später in HomeTown, die beiden jugendlichen Rabauken haben sich inzwischen der örtlichen Rangergilde angeschlossen und fiebern ihrem ersten Auftrag entgegen. Nach einem entlaufenen Haustier zu suchen ist vielleicht kein würdevoller Job, aber immerhin ist es einer. Bevor sich die Kids auf den Weg zum Mt. Fubi machen, sollten sie vor den Toren der Stadt erst einmal einige Level antrainieren und Geld für eine bessere Ausrüstung verdienen. So etwa ab Level 8 sind sie reif für die Herausforderung des Berges, die insbesondere aus drei lästigen Harpyen besteht. Die sind allerdings die meiste Zeit mit sich selbst beschäftigt, so daß der Kampf eigentlich kein Problem darstellen sollte. Im weiteren Verlauf







*Bow*

**Fähigkeiten:** Kann auf der Weltkarte an bestimmten Orten jagen.

Die spezielle Shoot-Attacke fügt dem Gegner entweder einen kritischen Treffer zu oder zieht nur einen HP ab.

**Magie:** Cure 1, CurePsn, Def-Up, Cure 2, Renew, Heal, Def-UpX, Cure 3, Cure 4, Renew X, Cure X

**Spezielle Schamanen-Combos:**

**Holy + Devil:** Roboter mit Spray-Attacke, die alle Gegner trifft. Nicht so effektiv wie Jeans Combo, aber wesentlich schneller verfügbar!



## Diebe und neue Freunde

In der folgenden Nacht versucht sich Bow als Dieb, wird dabei aber erwischt. Nach Gesprächen mit den Leuten findet der Held den völlig verstörten Kumpel in seinem Zimmer und schmuggelt ihn aus der Stadt, um ihn zunächst bei Niro zu verstecken. Von nun an ist der Held auf sich allein gestellt und muß sich nach Coursair durchschlagen. Hier horcht er die Leute aus und erfährt im Pub, daß er durch einen Kampf im örtlichen Coliseum wohl weitere Informationen bekommen könnte. Allerdings sind die Reservierungen schon vergeben, sodaß sich der Held wohl mit dem Holzfäller Baba aus den Tag Woods um die Ehre eines Kampfes schlagen muß. Ein Held, ein Wort – und nach dem Sieg über Baba kann der Held Rand Babas Axt präsentieren und wird zum Kampf zugelassen.

Vor dem Betreten des Coliseums sollte die gesamte Barschaft bei der Bank hinterlegt werden, danach kann es losgehen. Die Aufnahmetests bei Direktor HR sind beinahe Formsache, im anschließenden Gespräch mit Augus kommt ein fieses Komplott ans Tageslicht. Der Held und Rand können sich auf eine Lösung des Problems verständigen, Katt will von der Sache allerdings nichts wissen. Es kommt, wie es kommen muß: Nach dem Sieg über Katt fliegen vergiftete Pfeile, und Katt wird verwundet. Klar, daß Augus dafür bezahlen muß, und so ziehen der Held und Rand los, um dem Bösewicht die Leviten zu lesen. Während des Kampfes sind Rands Heilzauber recht praktisch,



anschließend geht es mit Rand und Katt zurück zu Niro. Rand bleibt dort, um das Gebäude zu reparieren, der Held und Katt begeben sich nach HomeTown, um den Gerüchten über den geflügelten Dieb nachzugehen. Nachwuchsmagierin Nina hat zwar Flügel, mit dem Diebstahl jedoch nichts zu tun. Stattdessen wird sie von Mitgliedern der Joker Gang belästigt, die ihre Schwester Mina als Geisel entführen. Gegen solche Aktionen haben unsere Helden natürlich etwas, und so geht es zur Höhle der Gang (südwestlich von Coursair). Nachdem die Eintrittsformalitäten erledigt sind, sollte der Name des Neffen des Jokers in Erfahrung gebracht werden. (Er heißt übrigens Palin, ein weiterer Kampf erübrigt jedoch allzutiefe Erforschung des Familien-



des Dungeons finden sich einige nützliche Items, kurze Zeit später stehen die Herrschaften vor den Ruinen eines Hauses, aus dem Hilferufe ertönen. Fiese Kakerlaken bedrohen den Hausbesitzer, und natürlich eilt man sofort zur Rettung. Der erste Kampf im Hause kann durch den zuvor gefundenen FireRock schnell absolviert werden, die daraufhin auftauchende Riesen-

kakerlake ist da schon etwas hartnäckiger. Ist auch sie geschafft, lädt Niro, der Hausbesitzer, zu einem Festschmaus ein. Aus dem wird allerdings nichts, denn der Festbraten erweist sich als das gesuchte Haustier. Pech für Niro, Glück für die Helden, die daraufhin in der Gilde endlich die hartverdiente Belohnung für den Auftrag kassieren können.

## TRAINING LEICHTGEMACHT

Sobald Eure Party einigermaßen fit ist, solltet Ihr zu Trainingszwecken mal einen Abstecher auf die Insel am oberen Kartenrand machen. Dort trifft Ihr nicht nur auf Bo und Karn aus dem ersten Teil, sondern manchmal auch auf Monster namens K. Sludge. Nach einem Sieg über sie gibt es satte 56.000 Erfahrungspunkte und 10.000 Goldstücke. (Zu früh solltet Ihr Euch allerdings nicht dorthin begeben, denn die örtlichen Gegner sind doch von etwas größerem Kaliber und können schwache Parties recht schnell ins Jenseits befördern.)





# FIRE II



stammbaums.) Nach einigen weiteren Gefechten werden Katt und der Held Zeuge eines Erpressungsversuches und schreiten natürlich energisch ein.



Der erste Sieg über den Joker ist wohl doch zu leicht, er verwandelt sich in einen Dämon und muß von der Dreierparty erneut besiegt werden. Nach dem Kampf wird beschlossen, die soeben geretteten Flügelmädels in Windia abzuliefern.

## Windia und weiter

Der Weg nach Windia ist lang und gefährvoll, bietet aber viele Gelegenheiten, um Ninas Kampfkraft zu stärken. Der Empfang in Windia nach der Durchquerung des Eingangsdungeons ist eher frostig (später stellt sich der Grund dafür heraus), die Party wird einfach vor die Tore des Schlosses gewiesen. Dort zieht ein herumreisender Highlander namens Sten seine Show ab und schließt sich der Party an. Seine langen Arme sind beim Überqueren diverser Abgründe recht praktisch – beispielsweise, um gleich mal zu Niro zurückzukehren und den Stand der Dinge zu klären.

Die Hinweise der Bevölkerung von Windia verweisen die Party auf das westlich gelegene Dorf Capitan als möglichen Aufenthaltsort des geheimnisvollen Diebes, also nichts wie hin. Dort erfährt die Truppe, daß einige Dorfbewohner im örtlichen Brunnen verschollen sind. Hilfsbereit, wie man nun mal ist, begeben sich die Helden in den Untergrund, wo sie von Ray erwartet werden. Der erzählt von Monstern und bittet die Party um Hilfe. Nach der Rettung des Kindes und dem Kampf gegen den örtlichen Boß sollen noch so viele Dorfbewohner wie möglich gerettet werden. Einige dieser Leute sind von



Katt

**Fähigkeiten:** Kann auf der Weltkarte an bestimmten Stellen jagen. Ihr Dare-Kommando fordert die Gegner dazu auf, bevorzugt sie anzugreifen.

Das tut ihr zwar bitter weh, da sie jedoch über gute Angriffs- und Geschwindigkeitswerte verfügt und neben dem Helden die einzige Figur mit Counterattack-Fähigkeit ist, macht das schon Sinn. An einigen Lokalitäten muß Katt die Führung übernehmen, um per Stockschlag Hindernisse zu beseitigen (Whale Cave, CotLnd).

**Magie:** FireBall, Hail, Bolt X (Ohne Unterstützung durch Schamanen sind erst sehr spät die nötigen APs verfügbar!!!)

**Spezielle Schamanen-Combos:**

**Fire/Water/Wind + Devil: Keep-Attacke benötigt eine Runde zum 'Chargen', danach geht es den Gegnern ziemlich schlecht ...**



Facehuggern befallen – in diesen Kämpfen sollte darauf geachtet werden, daß nur diese Monster, nicht jedoch die Bewohner getroffen werden. (Es lohnt sich!) Ist alles erledigt, sollte Ray zu Niro gebracht werden, wo er der Party einen Heilzauber spendiert.

Wurde dieser zugeteilt, ist ein erneuter Fußmarsch nach Capitan angesagt. Dort wartet ein nettes Mädchen darauf, vom Helden angesprochen zu werden. Es erweist sich als Feuer-Schamane, das nachfolgende Experiment erweckt die Drachenmagie des Helden und zwingt ihn dazu,



die neue Bekanntschaft zu Niro zu bringen. Dort fordern die Damen einen Carpenter, der ihnen eine neue Hütte errichtet.

Auch wenn es schwer fällt: Zu Fuß zurück nach Capitan und einen Baumeister ausfindig gemacht, im Idealfall sollten drei zur Auswahl stehen – Ihr habt die Wahl. Ist sie getroffen, kann mit einer kleinen Segelpartie auch der Fluchtweg des Diebes weiter verfolgt werden.







## Rand

**Fähigkeiten:** Kann sich auf der Weltkarte in eine Rollkugel verwandeln und so große

Strecken ohne Angriffe zurücklegen. Der Wake-Befehl greift während des Kampfes die Partymitglieder an, um sie aus der Betäubung zu erwecken. **Magie:** Cure 1, CurePsn, Thunder, Cure 2, 8.0, Renew, Heal, Cure 3, Cure 4

**Spezielle Schamanen-Combos:**

**Fire/Water/Holy + Earth:** Gestaltwechsel ohne wesentliche Änderung der Fähigkeiten, dafür aber erstaunliche Verbesserungen in den eigentlichen Werten!!!



## DRACHENMAGIE

Die Drachenmagie des Helden funktioniert etwas anders als im ersten Teil. Die Sprüche verbrauchen alle verfügbaren APs und sind nur dann besonders wirkungsvoll, wenn auch die volle Anzahl APs tatsächlich verfügbar ist.

(Die gelegentlich zu findenden WiseBls sollten möglichst aufgehoben werden, um den Helden während des Finales schneller wieder zauberfähig zu machen. Falls jemand ein praktisches Kochrezept dafür findet, sollte er es möglichst schnell melden!)

Den ersten Satz Zaubersprüche erhält der Held während des ersten Uniting-Experiments nördlich von Capitan. Sobald Jean in der Party ist, sollte mit seiner Froschform der Wasserfall westlich des Witch Tower besucht werden, um die nächsten, wesentlich effektiveren Sprüche zu lernen. (Der Held muß in der Höhle die Party anführen.) Die mächtigste Drachenmagie lernt man während des Kampfes ge-

gen Ray in der Grand Church, dieser Zauber sollte auch gleich gegen Ray eingesetzt werden, um den Kampf zu beenden.

Der Anfini-Spruch dagegen wird nur einmal benötigt und wird im letzten Dungeons gelernt. (Der Held muß sich während der Prüfung durch die weisen Drachenleute standhaft weigern, seine Freunde zu opfern.)



## Froschkönig in Not

Auf der weiteren Reise muß die Party ein Waldstück durchqueren, in dem ein Riesenfrosch um Hilfe bittet: Eigentlich ist er ja ein verzauberter Prinz, der von der Hexe Nimufu aus dem nahegelegenen Witch Tower verflucht wurde. Solche abstrusen Stories kennt man zwar zur Genüge, dennoch helfen die Hel-



den und machen sich auf, den Witch Tower genauer zu erkunden. Nach zahlreichen Gefechten ist die Hexe schließlich besiegt und sie verrät, wie der Fluch gebannt werden kann. Eines der weiblichen Partymitglieder muß sich opfern und dem Frosch den obligatorischen Kuß verabreichen. Ist dies geschehen, schließt sich der erlöste Jean der Party an.

Nachdem neue Drachenmagie für den Helden im nahegelegenen Wasserfall abgeholt wurde, geht es per Froschfähre nach SimaFort. Dort ist der Empfang recht frostig – ist der Grünling doch nur ein Amtsanmaß? Da sind genauere Nachforschungen nötig, und die Party schlägt sich auf dem Wasserweg zur



Zelle des Prinzen durch. Der hat auch eine Idee: Nur der königliche Ring kann seine wahren Ansprüche beweisen, dummerweise hat er das Ding an Nimufu verschenkt. Die weilt allerdings derzeit nicht in ihrem Turm, sondern hat sich zwecks Feierlichkeiten ins Wildcat-Restaurant unterhalb des Wasserfalls begeben. Die dortigen Eintrittsformalitäten muten zwar etwas seltsam an, dennoch spielt die Party tapfer mit und folgt den Anweisungen. Nach dem Kampf mit dem Koch, einigen klärenden Worten mit den Besuchern und der Ausfindigmachung von Nimufu kann der Ring aus der örtlichen Naßzelle geborgen werden.

Zurück im Schloß folgt die nächste Überraschung: Auch





# FIRE II



der falsche Prinz kann einen entsprechenden Ring vorweisen. Man eifert sich nicht auf ein Unentschieden, wohl aber auf einen Kochwettbewerb, bei dem der echte Prinz seine Talente unter Beweis stellen kann. Jean ist zwar recht zuversichtlich, benötigt allerdings einige Zutaten, die in den Dungeons des Schlosses zu finden sind. Logisch, daß auch hier die Party gerne weiterhilft. Ein gut getarnter Schalter im Zimmer des (falschen) Prinzen erlaubt den Zugang zum Dach des Schlosses, wo



## NÜTZLICHE NEUZUGÄNGE

Im Laufe Eurer Reise trifft Ihr auf viele Leute, die ein neues Zuhause suchen und liebend gerne nach TownShip ziehen würden. Zunächst habt Ihr Platz für drei Neuzugänge, anschließend könnt Ihr nach einem Gespräch mit dem Baumeister nochmals drei Wohnungen bauen. Sind die ebenfalls belegt, ist es aus mit der Gastfreundschaft, also überlegt Euch gut, welche Leute Ihr in Euer Dorf einladet.

Einige der Personen haben ganz lustige Effekte, die allerdings nicht unbedingt benötigt werden: So kann man eigentlich ruhigen Gewissens auf Watts (im Zirkuszelt) und seine Witze verzichten, auch die optischen Spielereien von Win (Joker Cave) oder Locker (Capitan) müssen nicht unbedingt sein. Gleiches gilt auch für das Musikmenü von Sumner (Tunlan) oder die Wahrsagerei von



Whoopie (HomeTown). Wesentlich praktischer sind da schon Leute, die einen Shop in TownShip eröffnen. Unbedingt einladen solltet Ihr Baretta (Windia), deren Laden insbesondere gegen Ende des Spiels tolle Waffen und Rüstungen bereithält.

Mit etwas Glück könnt Ihr kurz vor oder nach der Rettung von Spar einen Typ namens Hekeler (HomeTown, Haus neben der Gilde) anheuern, der ebenfalls einen passablen Waffenladen

eröffnet, später ist hier vielleicht auch noch ein Händler namens Hanz ansprechbar. Der Fischladen von Daiye (Windia) ist für einige Produkte recht brauchbar, wer einen Lagerraum benötigt, der sollte ein Wörtchen mit Surfy (Haus nordöstlich von Tag Wood) wechseln.

Über den Nutzen diverser anderer Leute darf man geteilter Meinung sein. Mac Clean (Whale Bay) beispielsweise zeigt Euch einen geheimen Angelplatz westlich von TownShip, in

ein Froschwächter auf Hilfe wartet. Seine Verlobte im Schloßgarten leistet auch prompt erste Hilfe und die Helden können dank des erhaltenen Schlüssels mit der Wassermühle in die Dungeons vordringen. Dort werden sie von der Gold Fly, einer der benötigten Zutaten, schon erwartet.



Anfangs lästert diese noch, muß aber schnell beigegeben und führt die Party zu den restlichen Zutaten, die natürlich hart erkämpft werden müssen.

Anschließend sollte eigentlich alles geklärt sein. Jean kann aus den gefundenen Zutaten ein (zumindest für Froschgeschmäcker) exquisites Menü zusammenstellen, dennoch machen



ihm die Schergen des falschen Prinzen einen dicken Strich durch die Rechnung. Auch Jeans Schwester Petape hat die Faxen langsam dicke, und sie beschließt wutentbrannt, SimaFort in die Luft zu jagen. Ein solches Ende haben unsere Helden natürlich nicht verdient und so versuchen sie, Petape von ihrem Tun abzubringen. Sie verfolgen die Wutschnaubende durch einen nahegelegenen Toiletten-Lift in einen neuen Teil des Dungeons. Hier offenbart der falsche Prinz sein wahres Gesicht und verwandelt sich in einen Dämon, der natürlich verprügelt

irgendeinem Dungeon trifft Ihr auch auf einen Herrn namens Yozo. Wenn man mit ihm lange genug redet, läßt er sich schließlich dazu herab, einem einzelnen Charakter zu etwas mehr APs zu ver-

helfen. (Recht praktisch für Katt.) Mit etwas Glück könnt Ihr auch noch Leminton (Capitan) als Waffenhändler oder El (Tunlan) als Wächter anheuern oder von Kay (Coursair) praktische Medizin erhalten. (Glück insofern, als diese Leute nicht immer unbedingt mitkommen. Das hängt wohl davon ab, zu welchem Zeitpunkt und in welcher Ausbaustufe von TownShip man sie anspricht, eventuell spielt auch noch der gewählte Baumeister eine Rolle.)







*Nina*

**Fähigkeiten:** Nach der entsprechenden Episode kann Nina den Flattermann-Express heraufbeschwören und somit bis zu einem bestimmten Punkt die Reisen der Party beschleunigen. Ihre Flugfähigkeiten sind auch in Dungeons von Nutzen: Mit Nina als Anführer verlieren Fallgruben ihren Schrecken. Ihr Will-Befehl regeneriert APs während eines Kampfes.

**Magie:** Tornado, Thunder, Cold, Spark, Ag-Down, Pwr.Down, Exit, S.Boom, Def-Down, Drain, Flame, Typhoon, Freeze, Angel, Death, Hail, Bolt X, Fireball, Bomb, Missile

**Spezielle Schamanen-Combos:**

**Wind + Holy:** Neben einer generellen Verbesserung in Sachen Werte bringt diese Combo auch einen extrem nützlichen Kampfskill: Mit Banish können mit ziemlicher Sicherheit alle Gegner verscheucht werden, allerdings gibt es dafür keine Erfahrungspunkte.



werden muß. Ist dies geschehen, so darf sich die Party die diversen Kostbarkeiten unter den Nagel reißen.

## Diebeschre

Zu den Kostbarkeiten von SimaFort gehört neben diversen Schatztruhen und Jeans ständiger Partymitgliedschaft natürlich auch Patty, jene diebische Elster, die Bow den ganzen Är-



ger eingebracht hat. Nach einem Gespräch mit der Wache wird sie der Obhut der Party übergeben und sollte schnellstmöglich in HomeTown

|      | HP  | AP  |
|------|-----|-----|
| Mike | 367 | 89  |
| Jean | 242 | 54  |
| Katt | 206 | 15  |
| Bow  | 237 | 116 |

halb der Party wieder aufnehmen. Logisch, daß er sofort mit neuem Equipment ausgestattet werden sollte, auch sind einige Aufbaukämpfe an-

geraten, da er im Verlauf der bisherigen Geschichte doch etwas zurückgeblieben ist.

Ist dies geschehen, sollte mit Bow als Anführer bei Kilgore vorgesprochen werden. Der hat nichts Besseres zu tun, als Bow noch



abgeliefert werden. (Sofern Jean bis jetzt noch nicht auf Level 18 ist, sollte dies schnellstmöglich antrainiert werden, damit weitere Reisen per Warp-Spell wesentlich beschleunigt werden!) Nachdem Patty in HomeTown den Behörden übergeben wurde, ist Bow von aller Schuld freigesprochen und kann seine normale Aufgabe inner-

einmal zu einer Diebestour anzustiften. Wahlweise kann ihn der Held dabei begleiten, ab etwa Level 20 ist Bow jedoch stark genug, diese Episode auch alleine durchzustehen. In Trouts

Haus findet Bow schließlich eine



## SCHAMANEN VERZWEIFELT GESUCHT

Während die ersten Schamanen noch recht einfach zu finden sind, kann man die anderen (und wirklich interessanten!) doch recht leicht übersehen. Hier also die entsprechenden Fundorte.

**Fire:** Nachdem Ray in TownShip abgeliefert wurde, sollte der Held das Mädchen in Capitan ansprechen. Alles weitere findet sich ...

**Water:** Nach dem Sieg über Nimufu findet man den Schamanen im linken Teil des Witch Tower.

**Wind:** Dieser Schamane versteckt sich im Sky Tower mitten im Ozean.

**Earth:** Für diesen Schamanen ist etwas Vorarbeit zu leisten! Während der Aufräumarbeit auf Daisiys Feld

darf keine Magie angewendet werden, anschließend sind im Schrein von Namanda mindestens 2.000 Goldstücke zu opfern. Nach dem Sieg über die Grand Church kann der Schamane dann auf dem Feld abgeholt werden.

**Holy:** Auch dieser Schamane ist erst nach dem Fall der Grand Church verfügbar und kann später in einer der Gefängniszellen von Bandon abgeholt werden.

**Devil:** Nachdem der Drache in Gate den Weg zum letzten Dungeon freigegeben hat, sollte der linke Seiteneingang der Höhle betreten werden. Dort findet man den letzten Schamanen.







Geheimtüre, die ihn in Trouts Kerker führt. Hier warten einige Leute auf ihre Befreiung, zuvor muß sich Bow allerdings noch mit dem zum Dämonen mutierten Trout herumschlagen. Ist dies überstanden, kommt es zu einer Zwischensequenz, in der entnervte Ranger über das Erwachen böser Mächte berichten. Ehrensache, daß unsere mutigen Helden diesen Gerüchten genauer auf den Grund gehen.

## Die Qual des Wals

Das musikalische Dörfchen Tunlan steht als nächstes auf dem Reiseplan der Party, dorthin hat es nämlich den Zirkus verschlagen. Der Grasmensch Spar, eine der Attraktionen der Zirkusleute, sollte ge-



nauere Informationen über das Geschehen in Gate und anderswo verschaffen können. Mit dem Magic Hood sollte zumindest die Kommunikation mit den Leuten von Tunlan möglich sein, es fehlt nur noch ein passendes Transportmittel: Dummerweise liegt Tunlan nämlich auf einer Insel mitten im Ozean. Also auf zum Whale Cape, auf dem Weg dorthin sind mit Jeans Hilfe die Hindernisse zu überwinden.

Durch die jüngsten Aktionen in HomeTown kann die Whale Cave betreten werden, Katts Spezialattacke verschafft jedoch den eigentlichen Durchbruch an dieser Stelle. Im Inneren des Wals führt der Weg zum Ziel immer geradeaus, die diversen Abzweigungen führen jedoch zu praktischen Schatztruhen. Nach dem Sieg über die Steinstatue und einem freundlichen Kitzeln am Adamsapfel des Wals kann sich die Truppe am nahegelegenen Whale Beach eine Glocke abholen, die ihr an bestimmten Stellen der Landkarte See-



reisen erlaubt. Der Besuch in Tunlan hat an dieser Stelle zwar immer noch Priorität, dennoch sollte man schon jetzt einige kleine Abstecher unternehmen. Beispielsweise, um die gute alte Bleu in die Party aufzunehmen.

Oder, um in Guntz ordentliche Ausrüstung zu kaufen. (Die ist zwar recht teuer, wer allerdings zuvor den richtigen Baumeister ausgewählt hat, sollte dieses Problem dank un-



Sten

**Fähigkeiten:** Im Kartenmodus und einigen Dungeons kann sein langer Arm entsprechende Abgründe überwinden. Sein RIP-Skill täuscht dem Gegner zwar vor, Sten sei schon verwundet, trifft es ihn aber trotzdem, trifft es ihn um so härter!

**Magie:** Spark, Bomb, Flame, Fireball, Missile  
**Spezielle Schamanen-Combos:**

**Fire + Wind:** Neben einigen Verbesserungen in Sachen Werten, bringt diese Combo auch den Sweep-Skill: Während des Kampfes werden die aktuellen Gegner durch andere ähnlichen Levels ersetzt. Das kann manchmal recht praktisch sein ...



serer Kochrezepte an anderer Stelle recht schnell lösen können!) Danach werdet Ihr merken, daß in Tunlan noch nicht zu viel zu machen ist: Verstehen könnt Ihr die Leute zwar, sie Euch aber noch nicht. Egal, denn im Zirkuszelt gibt es wichtigere Dinge zu erfahren: Der Grasmensch soll mangels Attraktivität an diverse Monster verfüttert werden, was natürlich verhindert werden sollte. Der Zirkuschef stellt Euch vor die Wahl, entweder 90.000 Taler zu blechen oder für eine andere Attraktion (beispielsweise ein Uparupa) zu sorgen.

Geld will der Knilch noch nicht sehen, also muß erst einmal ein entsprechendes Tierchen gesucht werden. Auf dem Weg zwischen Windia und Capitan seid Ihr an der

Hütte der Monsterjäger vorbeigelatscht, vielleicht können die Herrschaften ja helfen. Außer einem Tagebuch ist von ihnen nichts mehr zu finden, bei der Erforschung des Hinterlandes trifft Ihr jedoch auf ein neues Monster. Ist dieses besiegt, könnt Ihr einige als Uparupa-Köder dienende Owl Fruits einsammeln. Das Tierchen selbst findet Ihr in einer nur auf dem Wasserweg zugänglichen Höhle südwestlich von Coursair. Habt Ihr das Biest endlich geschnappt, bietet es Euch als Deal eine Waffe an. Geht ruhig darauf ein, denn den Zir-







*Jean*



**Fähigkeiten:** Kann als Anführer Froschform annehmen und so nicht nur diverse Wasserstrecken, sondern auch so manches andere Hindernis überwinden. Die Jab-Attacke trifft während des Kampfes alle Gegner auf dem Bildschirm.

**Magie:** Ag-Up, Hush, Warp, Pwr.Down, Cold, Idle, Angel, Death, Renew

**Spezielle Schamanen-Combos:**

**Water/Wind + Holy:** Dieser Frosch-Punk schmerzt gar mächtig: Seine Chop-Attacke benötigt zwar eine Runde zum Aufladen, trifft dafür aber so ziemlich alle Gegner mit 999 Schadenspunkten!



fen das affige Kerlchen einige Kämpfe lang im Alleingang durch die örtlichen Dungeons führen. Nach der Wiedervereinigung mit dem Rest der Party sind noch diverse andere Scharmützel zu bestehen, in deren Folge HighFort ziemlich demoliert wird. Schwamm drüber, die Flöte haben wir jedenfalls, also sollte es jetzt in Tunlan weitergehen.

Das tut es auch, allerdings nur ein klei-



nes Stückchen: Die örtliche Königin leidet an fatalem Übergewicht und nur der Magier Gedd auf Maori Island kann sie heilen. Gedd wiederum



|      | HP  | AP  |
|------|-----|-----|
| Mike | 385 | 94  |
| Jean | 263 | 87  |
| Katt | 206 | 17  |
| Bow  | 237 | 164 |

lächerlichen Pilz vom Gipfel des Berges holen müssen.

Dieser Pilz schrumpft die Party, so daß sie sich im Körper der Königin

mehrfach mit gesättigten und ungesättigten Fettsäuren herumschlagen kann. Hier hilft vor allem der Monsterindikator im Statusbildschirm weiter: Latscht solange durch einen Raum und prügelt Euch mit den diversen Monstern, bis das kleine Kerlchen eingeschlafen ist und geht dann weiter in den nächsten Raum. Über kurz oder lang senkt Ihr so die königlichen Cholesterinwerte und dürft als Belohnung das Therapiekissen in



muß zunächst von einer attraktiven Dame (Katt oder Nina) zur Mitarbeit überredet werden, bevor er auch nur einen Fuß nach Tunlan setzt. Dort angekommen, schickt er die Helden wieder zurück auf die Insel, um noch einige Hilfsmittel abzuholen. Mit einem ziemlich schmerzverzerrten Lächeln auf den Lippen tun die Recken dies auch, und erfahren von Gedds Gehilfen, daß sie eigentlich nur einen

muß zunächst von einer attraktiven Dame (Katt oder Nina) zur Mitarbeit überredet werden, bevor er auch nur einen Fuß nach Tunlan setzt. Dort angekommen, schickt er die Helden wieder zurück auf die Insel, um noch einige Hilfsmittel abzuholen. Mit einem ziemlich schmerzverzerrten Lächeln auf den Lippen tun die Recken dies auch, und erfahren von Gedds Gehilfen, daß sie eigentlich nur einen



## MAGIE ZU VERSCHENKEN

Im Verlauf des Spiels habt Ihr die Möglichkeit, drei neue Zaubersprüche zu lernen. Der von Ray nach der Captain-Episode angebotene Zauber (Cure 2 oder Renew) dürfte bei Nina am besten aufgehoben sein. Mit etwas Glück habt Ihr nach dem Kampf im Wildcat-Restaurant die Gelegenheit, mit dem Koch noch ein Wörtchen zu reden. Vergebt ihm und sagt, daß Ihr ein weiches Herz habt, und Ihr lernt den Chopchop-Spruch. Da er keine APs benötigt, ist er wohl für Katt oder den Helden ganz praktisch. Wer ein gutes Gefühl für Rhythmus hat, der kann sein Glück auch noch an den Glocken von Namanda versuchen. Der Spruch, den es als Belohnung für den richtigen Takt gibt, gehört in die Hände eines erfahrenen Magiers.



kusboß könnt Ihr anschließend immer noch verprügeln und Spar trotz dem befreien.

## Fettsäuren und Weitsichtigkeit

Spar weiß dann auch, wie es weitergeht. Ein Gespräch mit dem Großen Weisen Baum südlich von SimaFort ergibt, daß der an Gedächtnisschwäche leidet und nur das Therapiekissen aus Tunlan Abhilfe schaffen kann. Also wieder zurück nach Tunlan, wo man erfährt, daß nur die legendäre Flöte von HighFort Gespräche mit den Leuten von Tunlan erlaubt. Langsam wird das Hinundhergerenne zwecks Itembeschaffung zwar lästig, aber was soll es. Ab nach HighFort, wo Stens große Stunde schlägt. Wir erfahren mehr über seine Biographie und dür-





# FIRE II



## Wasser, Wind und Mehr

Es wäre ja auch zu schön gewesen: Leider verhindert dichter Nebel das Weiterkommen der Helden, und so ist zunächst ein kleiner Abstecher zum Sky Tower angesagt. Der findet sich jedoch nicht irgendwo in den Lüften, sondern ironischerweise in den Tiefen des Ozeans. Das Gespräch mit dem Kerl vor dem Tal erlaubt auch den Zugang zum Sky Tower, also Luft anhalten und durch. Das mit dem Luft-anhalten ist übrigens wörtlich zu nehmen, denn in den Tiefen des Sky Tower erlauben Euch die von Petape spendierten Kiemen nur eine zeitlich begrenzte Verweildauer. Im Prinzip ist dies auch kein größeres Problem, da es in den meisten Teilen des Turms genügend Luftkammern zum Atmen gibt. In dieser Gegend findet Ihr auch den Windschamanen, der den störenden Nebel im Tal einfach wegpustet und anschließend in TownShip für

Empfang nehmen. Dank des Kissens könnt Ihr nun in Gandaroots Gedächtnis vordringen und seine Erinnerungen wieder auffrischen. Dabei müßt Ihr insbesondere mit einer altersbedingten Sehschwäche kämpfen. Die drei Dörfer in seinem Gedankenreich muten auf den ersten Blick recht normal an und bieten interessante Einkaufsmöglichkeiten, auf den zweiten Blick stellt sich jedoch heraus, daß die Stadt links unten eigentlich gar keine Stadt ist, sondern der Mind Tower, in dem ein böser Dämon an Gandaroots Gedächtnis nagt. Sucht Euren Weg durch die Stockwerke und überseht dabei die diversen Truhen nicht. Nach dem Sieg über den Dämon kann Gandaroot wieder klar denken, und schickt Euch weiter in Richtung Süden, wo es neue Informationen geben soll.



Vereinigungen zur Verfügung steht. Dennoch solltet Ihr auch den östlichen Teil des Turms genauer untersuchen. Zwar wird die Zeit recht knapp, das hier zu findende GoblinSD gehört jedoch zu den effektivsten Waffen für den Helden! Nach diesem Wasserabenteuer wenden wir uns jedoch wieder angenehmeren Dingen zu. (Wenn man die recht hartnäckigen



## Spar

**Fähigkeiten:** Als gelernter Vegetarier versteht sich Spar mit diverserem Grünzeug natürlich optimal und kann als Führer der Party nicht nur Wälder durchqueren, sondern auch manchem Baum Informationen entlocken. Während der Kämpfe kann er Mutter Natur um Hilfe anrufen, die Wirkungen sind abhängig vom jeweiligen Kampfterrain.

**Magie:** Cold, Cure 1, Ag-Down, Pwr.Down, Def-Down, Hush, Ag-Up, Def-Up, Idle, Exit, Warp, Sap, Drain, Cure 2, Freeze, Shield, Def-UpX, Atk-Up

**Spezielle Schamanen-Combos:**

**Water (+ Wind):** Die Spore-Attacke dieses putzigen Pilzmädchens kann den Gegner einschläfern, bei Gegenwind aber auch die Party treffen. **Water + Earth:** In der Knospenform greift Spar die Gegner automatisch an. **Fire + Devil:** Ein kräftiger Pflanzendrache ...



Gegner im nun zugänglichen Tal als angenehm bezeichnen möchte.) Das nächste Dorf auf dem Weg ist FarmTown, die Heimatstadt von Rand.

Der wird von seiner Mom auch prompt zu Feldarbeiten herangezogen, bei denen allerdings keine Angriffsmagie verwendet werden darf. Anschließend wird die

Party nach Namanda geschickt, um für geistigen Beistand zu sorgen. Nachdem wenigstens 2.000 Taler in Namanda geopfert wurden, geht es zurück nach FarmTown. Dort ist Daisy inzwischen verschwunden, stattdessen wartet auf dem Feld ein Paladin auf Prügel. Die verabreicht ihm Rand im Alleingang, auch hier gilt das Magieverbot. Danach wird der Party klar, daß Daisy wohl entführt wur-

## ANGELN UND JAGEN

In den Angel- und Jagdszenarien könnt Ihr zwar so manches nützliche Item ergattern, zwingend notwendig sind diese Einlagen jedoch nicht unbedingt. Allerdings solltet Ihr in der Umgebung von Whale Cape auf alle Fälle mal mit einer möglichst starken Angel (CharmRod, nach dem ersten Besuch in Evrai im Gasthaus!) und Gold als Köder fischen. Es erscheint ein neuer Händler ...







zweigung zu einer besseren Waffe für Nina oder Bleu.) Zu einer fliegenden Nina kommt es aber doch nicht, denn ihre kleine Schwester Mina mischt sich ein und stiehlt der großen Schwester die Flugshow. Das

de und aus der Grand Church befreit werden muß. Die liegt allerdings auf einer unzugänglichen Insel, so daß eine Flugmöglichkeit her muß. Nach einem kleinen Gespräch in ihrem Zimmer in TownShip erklärt sich Nina

macht aber im Endeffekt keinen Unterschied, der Luftweg nach Evrai ist nun jedenfalls frei.

## Eine seltsame Kirche

Der erste Eindruck von Evrai täuscht: Nachdem mit allen offenbar glücklichen Leuten im Dorf gesprochen wurde, stellt sich heraus, daß die Party Evrai nicht verlassen kann. Die Dame im großen Haus erweist sich jedoch als Verbündete und schickt die Helden durch die Kanalisation auf den Weg nach CotLnd, wo ihre Kameraden warten. (In der Kanalisation gibt es übrigens nichts zu holen, der schnellste Weg hinaus führt über den ersten Raum rechts. Dort in den Abgrund springen, und danach direkt nach oben gehen.) Vergeßt anschließend im Obergeschoß des Gasthauses auch die CharmRod nicht, die wohl beste Angel im Spiel. Weiterhin solltet Ihr von Evrai aus einen Abstecher zu einer östlich gelegenen Insel machen: Der dortige Waffenladen ist zwar schweineteuer, hat aber auch ein tolles Angebot!

Nachdem Katt den Eingang von CotLnd freigeräumt hat und einige Worte mit dem Führer der Resistance gewechselt wurden, taucht ein neues Problem auf: Ohne Kohle

kein Kampf, der Geldgeber der Widerständler ist im Thieves Tomb verschollen, also nichts wie hinterher. Der dortige Dungeon ist nicht sonderlich komplex, durch die Zufallsfelder und Fallen aber recht nervig. Sind Patty und das Beweisstück gefunden, geht es wieder nach CotLnd. Dort beschließt man, als erstes die südlich gelegene Bandon Church anzugreifen. Nach dem Gespräch mit Tiga und



Katt wird der Zugang zum örtlichen Gefängnis zugänglich. Die Schalter auf dem Boden bewegen die Türöff-



## Ray, Habaruku und Schamanen

Nach dem Treffen in Claris Haus in Evrai geht es in die örtliche Kirche, wo man der Predigt des Kirchengründers Habaruku lauscht. Als ihn die Party zur Rede stellen will, flieht er und hetzt Ray auf



die Party. Im Verlauf des Kampfes lernt der Held den G.Dragon-Zauber, mit dem Ray schnell besiegt ist. Bei der weiteren Verfolgung Habarukus erweist sich Rands Dickkopf als sehr praktisch, zu einer direkten Konfrontation mit Habaruku kommt es

die Party. Im Verlauf des Kampfes lernt der Held den G.Dragon-Zauber, mit dem Ray schnell besiegt ist. Bei der weiteren Verfolgung Habarukus erweist sich Rands Dickkopf als sehr praktisch, zu einer direkten Konfrontation mit Habaruku kommt es



dazu bereit, die Macht des legendären Großen Vogels zu lernen. So begibt man sich nach Windia, wo Nina nun offene Türen einrennt und sich alsbald einer Mutprobe im Dungeon unterziehen muß. (Der direkte Weg führt geradeaus, die rechte Ab-





# FIRE II



werden, auch sollte man für einen weiteren Schamanen die Gefängniszellen von Bandon Church nochmals durchsuchen. Danach geht es weiter nach Gate, wo die genervte Bevölkerung mit dem Tor-Drachen abrechnen möchte. Der wird allerdings nur verwundet, und die Helden sollen sich auf die Suche nach Patty machen. Diese weiß wohl mehr über den Drachen, ist aber in Cotlnd nicht mehr aufzutreiben. Nach ergebnislosen Suchen an diversen anderen Schauplätzen findet man sie schließlich in einem der Zimmer von TownShip. Anschließend kommt es zum Showdown mit Habaruku, auch werden einige Verwandtschaftsverhältnisse geklärt und der Weg zu Unterwelt geöffnet. (Natürlich will der Held die Angelegenheit nicht auf die lange Bank schieben – sonst

aber trotzdem nicht. Stattdessen trifft die Party auf einen alten Mann, der in einer seltsamen Maschine gefangen gehalten wird und um seinen Tod fleht. An dieser Stelle wird eine wichtige Entscheidung fürs Finale getroffen – überlebt der alte Herr den Kampf, geht die Geschichte nämlich etwas anders aus. (Vielleicht

solltet Ihr also vor dieser Episode noch schnell den aktuellen Spielstand kopieren!) Egal, auf welche Weise der Kampf gewonnen wird: Evrai wird zerstört und die Grand Church ist besiegt. Spätestens jetzt kann in FarmTown der Erdschamane abgeholt



wäre das Spiel auch sehr plötzlich vorbei!) Bevor sich die Party jedoch ins Abenteuerfinale stürzt, sind noch einige kleinere Nebensächlichkeiten zu erledigen.

Als erstes sollte der linke Höhleneingang betreten werden, um den letzten Schamanen zu finden. Danach sollte mit den schlagkräftigsten Schamanencombos experimentiert und eine solide Party für den Weg in die Unterwelt zusammengestellt wer-

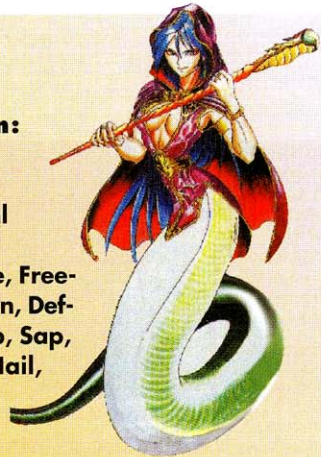


**Bleu**

**Fähigkeiten:**  
Bleu kann während des Kampfes mit dem Shed-Befehl HPs regenerieren.

**Magie:** S.Boom, Bomb, Flame, Freeze, Death, Ag-Down, Pwr.Down, Def-Down, Ag-Up, Def-Up, Atk-Up, Sap, Drain, Exit, Warp, Fireball, Hail, Missile, Bolt X

**Spezielle Schamanen-Combos:** keine





| Dancing thunderAll |           |          |
|--------------------|-----------|----------|
| Items              | S.Boom    | Bomb     |
| Spell              | Flame     | Freeze   |
| Cast               | Death     | Ag-Down  |
| APuse              | Pwr. Down | Def-Down |
| 11                 | Ag-Up     | Def-Up   |
|                    | Atk-Up    | Sap      |
|                    | Drain     | Exit     |
|                    | Warp      | Fireball |
|                    | Hail      | Missile  |
|                    | Bolt X    |          |

den. Ein Patentrezept gibt es nicht unbedingt, hier hängt alles vom Entwicklungsstand der einzelnen Mitglieder ab. Sind die Mitglieder schon auf Level 60 oder besser, kann Ninas neuer Banish-Skill die Reise erheblich beschleunigen. Wird dagegen noch Erfahrung gesucht, sind schlagkräftige Charaktere wie Combo-Katt oder Combo-Jean geeigneter. Rand oder Bow sollten als Heiler auf jeden Fall mit dabei sein, ebenso Bleu oder Spar als Magier. (Sten wiederum kann an einigen Stellen Abkürzungen oder Schatztruhen zugänglich machen, schwächelt dafür aber in den Kämpfen etwas ...) Habt Ihr den normalen Baumeister gewählt, könnt Ihr Euch noch diverse Power-Ups kochen und die Charaktere aufpeppen. Weiterhin sollte in allen Waffenshops (insbesondere bei Barett!) nochmals vorbeige-

## WO IST BLEU?

Nachdem Ihr den Wal aufgeweckt habt, könnt Ihr Euch auf die Suche nach dem versteckten Charakter Bleu aus dem ersten Teil machen. Schippert dazu an die Nordostküste und sucht nach einem auffällig unauffälligen Fleck in der Wüste. Die Gnädigste ist zwar nicht zu Hause, kann aber anschließend in der Magic School in HomeTown abgeholt werden.







schaut werden, auch solltet Ihr alle im Lagerhaus abgelegten Superheilmittel abholen: Zwar könnt Ihr aus der Unterwelt durchaus wieder an die Oberfläche zurückkehren, zwingend notwendig ist diese nervenzehrende Laufarbeit aber nicht unbedingt ...

## Drachenclan und Deatheum

Nach dem langwierigen und nervigen Abstieg in die Unterwelt gelangen die Helden schließlich in die un-



terirdische Stadt des Drachenclans. Hier erfährt der Held Details über seine Herkunft und sein weiteres Schicksal. Um letzteres zu meistern, muß die Anfini-Magie erlernt werden. Der Ort dafür ist ebenso schnell gefunden wie die richtige Entscheidung: Der Held opfert sich selbst. (Nach dieser Episode sind übrigens alle Combos aufgehoben, sodaß eventuell nochmals ein Besuch der Oberwelt angesagt ist. Der Hinweg wird dank des Exit-Spruchs be-

## COOLE REZEPTE

Es geht doch nichts über solide Hausmannskost: Die Küche des traditionellen Baumeisters erlaubt Euch nämlich die Kreierung gar köstlicher Menüs. Viele der Resultate kann man auch in den Shops kaufen, einige wenige jedoch nicht. Beispielsweise jene Items, die die Charakterwerte aufputschen wie etwa Power Food oder Dinker. Wer seiner Party also Gutes tun will, sollte folgende Rezepte ausprobieren:

| Zutaten       | Resultat   | Wirkung   |
|---------------|------------|-----------|
| 3 x Shave Ice | Power Food | +Strength |
| 2 x Medicate  | Power Food | +Strength |
| 4 x F.Spice   | Misou Soup | +Wisdom   |
| 3 x Frizbee   | Dinker     | +Agility  |
| 4 x CureAl    | Dinker     | +Agility  |
| 2 x Shave Ice | GutsBL     | +Guts     |
| 4 x Unagi     | GutsBL     | +Guts     |

Sobald Eure Party vor Kraft (Maximum für alle Werte außer Luck ist 255) nicht mehr laufen kann, solltet Ihr trotzdem noch einige von diesen Kraftspendern kochen lassen: Jeweils drei von ihnen ergeben einen Goldbarren, der sich im Shop für 6.000 Taler wieder verkaufen läßt – was einen Reingewinn von über 5.000 Mäusen bedeutet!

Auch so manches nützliche Heilmittel läßt sich so kochen, 4 Urchins beispielsweise ergeben 2 x Extract (2 Urchins dagegen nur 2 x HelpBL), Experimente lohnen sich also durchaus. (Die besten Resultate erzielt man normalerweise mit gleichen Items, aber auch gewagte Kombinationen können erfolgreich sein: F.Spice + Frizbee + Shave Ice + W.Fruit beispielsweise ergeben Luck Candy.)



- 1: HomeTown
- 2: TownShip
- 3: Coursair
- 4: Joker Cave
- 5: Windia
- 6: Monster Hunters Hut
- 7: Capitan

- 8: Witch Tower
- 9: SimaFort
- 10: Wildcat Inn
- 11: Whale Cape
- 12: Tunlan
- 13: HighFort
- 14: Great Wise Tree





15: Misty Valley  
16: Sky Tower  
17: FarmTown  
18: Namanda  
19: Bandon Church  
20: Thieves Tomb  
21: CotLnd

22: Evrai  
23: Gate  
24: Guntz  
25: Waffenladen  
26: Karns Insel  
27: Maori Island  
28: Uparupa-Höhle

## UNSER DORF KANN FLIEGEN

Ab einem gewissen Punkt funktioniert Ninas Vogel-Express leider

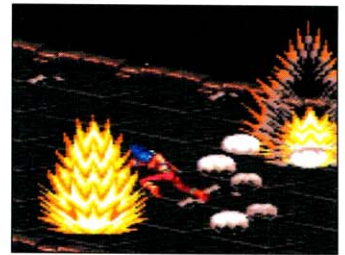


What!? There's a machine under your town that you haven't seen before!?

nicht mehr und für Überlandreisen bleiben auf den ersten Blick nur noch der Wal oder die Warp-Magie. Es geht aber auch noch anders, vorausgesetzt Ihr macht alles richtig: Untersucht zunächst



den Brunnen in TownShip und be-  
gebt Euch dann nach Guntz. Der  
weise Baum in der Nähe erzählt et-  
was von einem Techniker namens  
Eichichi, der in Guntz leben soll.  
Das tut er, oder besser sie, auch,  
allerdings recht zurückgezogen.  
Sucht im obersten Haus in der  
rechten oberen Ecke nach einem  
Geheimgang hinter dem Bücher-  
regal und schon bald könnt Ihr die  
Dame in TownShip begrüßen. Jetzt  
braucht Ihr nur noch einen Piloten,  
und den findet Ihr während des  
Endkampfes in der Kathedrale von  
Evrai. Achtet darauf, daß (entge-  
gen seinen Wünschen) dem alten  
Herrn kein Haar gekrümmt wird.  
Überlebt er, so stellt Ganer seine  
Dienste zur Verfügung und sorgt so  
nebenbei auch noch für ein an-  
deres Finale!



schleunigt, der Rückweg dagegen führt über die schon bekannte Distanz ...)

Im restlichen Teil des Dungeons kann der Held noch die obligatorischen Drachen-Items einsammeln, danach sollte er sich seinem Alptraum stellen: Jenem Dämon, der ihn schon als Kind bedrohte. Dieser Kampf ist so ziemlich der härteste im ganzen Spiel – insbesondere dann, wenn man den Helden alleine gegen Barubary antreten läßt! (Dies ist zwar nicht unbedingt nötig, durch den geschickten Einsatz von Drachenmagie, Wise-Bls und dem Guts-Skill aber durchaus überlebbar und bringt sogar noch ein besonderes Item ein...)

Mit Barubary ist das Böse aber noch nicht besiegt, denn es steht noch der Showdown mit Deathevn auf dem Programm. Ein letzter Speicherpunkt, und es geht ins Finale. Bei der ersten Begegnung mit dem Oberbösewicht wird die Party paralysiert. Laßt Euch an dieser fiesen Stelle nicht ins Bockshorn jagen: Der Held lebt und kann nach intensivem Herumhämmern auf dem Joypad den Kampf wieder aufnehmen! Nach dem Einsatz der Anfini-Magie kommt auch der Rest der Party zu Hilfe, danach geht es den bösen Mächten endgültig an den Kragen. Hoffentlich mit Erfolg, aber wer es soweit geschafft hat, den sollte auch dieser Unsympath nicht schrecken! Viel Vergnügen ...

Michael Anton



# DIDDY'S KONG QUEST



**Alles Banane!** Mit „Donkey Kong Country 2 - Diddy's Kong Quest“ ist Nintendo wieder einmal der ganz große Wurf gelungen. Nicht nur die unglaubliche Optik weiß zu begeistern, auch spielerisch hat DKQ einiges zu bieten. Vor allem die zahlreichen versteckten Extras sorgen für schlaflose Nächte. Hier nun unser Reiseführer, der nichts ausläßt und Euch letztlich zum allergrößten Helden der Videospiegelgeschichte macht. Chistian Henning/Klaus-D. Hartwig

Piraten Panik  
oder „Alles rennet, alles flüchtet“



Wie schon aus Donkey Kong Country bekannt, rentiert sich ein Besuch in King K. Rools Kabine. Der Oberkremling ist zwar nicht in seiner Koje anzutreffen, dafür hat er dort einen Extralebenballon deponiert.



Sobald Diddy seine Freundin Dixie getroffen hat, solltet Ihr die beiden zum Anfangspunkt geleiten. Werft dort einen Affen nach oben, und Ihr trefft ein unsichtbares Kanonenfaß. Der Lohn der Mühen ist die erste Bananen-Münze.



Die Kremlinge legen offensichtlich nicht viel Wert auf ein intaktes Schiff. Der Riß im Deck führt zum ‚N‘ und einem Bonusfaß. Im Bonusraum findet Ihr je eine Bananen- und Krem-Münze (siehe große Abbildung unten links).



Nach dieser ergreifenden Entdeckung haben wir uns eine Pause verdient! Zeit für eine kleine Randbemerkung: Wenn Ihr mit einem ‚tierischen Freund‘ bis zu einem Verbotsschild gelangt, gibt es keine Strafe, sondern ein Extra.



Die zweite Krem-Münze könnt Ihr Euch unter den Nagel reißen, wenn Ihr mit Rambi an der unten gezeigten Stelle ankommt. Haltet den A-Button gedrückt, um Schwung zu holen, und stürmt los. (Tip: Die Bananen weisen den Weg)



Im Bonusraum müßt Ihr Euch lediglich nach rechts durchschlagen, schon haltet Ihr Numero Zwei in den behaarten Händen. Dreizehn fehlen noch, um in Welt zwei an Klubba vorbeizukommen.



Bekanntlich hat Cranky Kong höchstpersönlich in jedem einzelnen Level eine Videospiegelheld-Münze versteckt. Hier hat er sich allerdings nicht viel Mühe gegeben – das Teil liegt direkt auf Eurem Weg.

Schlatter Mast  
oder „Das ist doch kein Grund, Angst zu haben“



Rechts vom Start zeigt der Bananenpfeil in Richtung Bonusfaß. Benutzt Dixies Helikopter-Schwung, um den Abgrund zu überqueren. Ist Diddy allein, stellt Ihn an den Abgrund, macht eine Rolle und springt im Fallen.



Links oberhalb der Kanone ist schon das nächste Bonusfaß versteckt. Ihr müßt mit beiden Kongs unterwegs sein, um ranzukommen. Ansonsten schaut Ihr dumm aus der Wäsche.



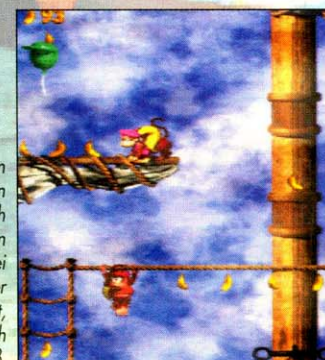
Wer es darauf abgesehen hat, die vier K-O-N-G-Buchstaben einzusammeln, sollte auf das ‚N‘ vor der Kanonenkugel achten.



Tragt die Kugel zur Kanone, um in den nächsten Bonusraum geschossen zu werden. Unterwegs könnt Ihr damit auch ein paar Gegner plätten ...

Wenn Ihr den Bonusraum wieder verlaßt, seid Ihr ganz in der Nähe der hiesigen DK-Münze. Das Ziel befindet sich direkt darunter.

Auch wenn es hier keine Münzen zu verdienen gibt: Drei Extraleben auf einen Schlag sind doch auch nicht zu verachten. Um den grünen Ballon zu bekommen, müßt Ihr bei der einsamen Banane, die über dem langen horizontalen Seil hängt, hochspringen. Dort hängt nämlich ein unsichtbares Kanonenfaß.







Bonusräume und andere versteckte Extras direkt über dem Levelanfang haben bei DK Tradition. Auch der dritte Level macht da keine Ausnahme. P.S.: Der Haken oben rechts führt zur DK-Münze. Doch dazu später mehr.



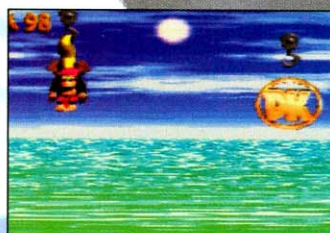
Nur mit der Huckepack-Methode könnt Ihr dieses Kanonenfaß erreichen. Münzen gibt es dafür zwar nicht, dafür aber immerhin ein 'O' (Ist doch besser als nichts, oder?).



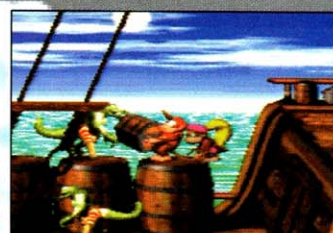
In einer der Schatztruhen verbirgt sich die hiesige Krem-Münze. Alle vier innerhalb des Zeitlimits gegen die Biene zu schleudern, sollte kein Problem darstellen.



Im ersten Abgrund nach dem Continue-Faß ist ein Kanonenfaß versteckt. Es befördert Euch schneller in Richtung Ziel ... und eine Bananen-Münze gibt es noch gratis dazu.



Wenden wir uns nun wieder der DK-Münze zu. Stellt beide Affen auf den Fässerstapel am Anfang (auf die zweite Stufe). Dann sollte der eine Affe den anderen auf die Schultern nehmen und zum Haken werfen.



Die Schatztruhen in diesem Level enthalten Extras! Diddy kann sie den Kremlings 'überreichen', Dixie sollte sie lieber aus sicherer Entfernung werfen.



Diesen gewaltigen Stapel Fässer solltet Ihr nicht links liegen lassen! (Es sei denn, Krem-Münzen lassen Euch kalt.) Sollte die Wirkung des '!'-Fasses schon verfliegen sein, schaltet die Krunchas mittels 'Partnerwurf' aus.



Drückt im Schacht nach rechts, falls Euch der Sinn nach zwei Bananenmünzen steht. Solltet Ihr sie verpassen, könnt Ihr zurückkehren, sobald das Wasser zu steigen beginnt.



Bananen-Münzen bis zum Abwinken. Direkt unter dem 'K' führt ein Gang durch den Boden zu zwei Münzen, etwas weiter rechts oben gibt es noch eine.



Kurz vor dem Ziel kommen Euch zwei Seesterne entgegen. Danach beginnt das Wasser zu sinken. Schwimmt zügig nach rechts weiter, denn dort wartet etwas auf den angehenden Videohelden.



Habt Ihr den Gang verpaßt, ist noch nicht alles verloren. Vorausgesetzt, Diddy und Dixie sind gemeinsam unterwegs. Mittels Huckepack-Wurf könnt Ihr die Münze noch erreichen.



Unter dem roten Fisch (Lockjaw) trefft Ihr auf Enguarde. Schwimmt mit ihm rechts durch die Wand, dann zweimal oben durch die Decke. Mit seinem Super-Move könnt Ihr dann rechts durch die große Kiste brechen. Eine der beliebten Krem-Münze wartet im Bonuslevel ganz rechts oben auf Euch.



Nach dem Continue-Faß trefft Ihr bei Lockjaw erneut auf Enguarde. Und wiederum führt ein Geheimgang zu zwei Bananen-Münzen, und zwar unterhalb von Lockjaw.



Übrigens: Ein Ausrufungszeichen hinter dem Levelnamen zeigt an, daß Ihr dort alle Krem-Münzen gefunden habt. Die DK-Münze wird ebenfalls vermerkt.



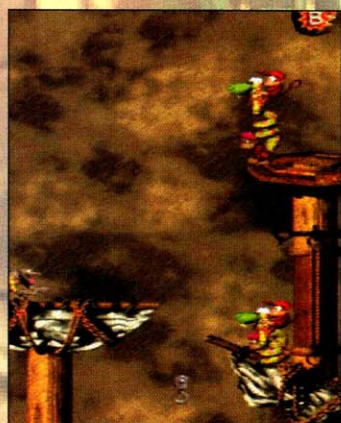
1. Beim ersten DK-Faß schwebt über der Plattform links ein roter Luftballon. Rattly muß seinen Supersprung anwenden, um ihn zu erreichen. Der beliebte Huckepack-Wurf tut's notfalls auch. Übrigens: Wenn Ihr mit Rattly von einer Plattform rutscht, könnt Ihr im Fallen noch springen!



2. Auf der nächsten Ebene stellt sich eine ähnliche Situation. Nur ist die Plattform links nun die Plattform rechts, und der rote Ballon ist ein Bonus-Faß. Ansonsten könnt Ihr die gleiche geniale Taktik wie bei Punkt 1 anwenden ... müßt Ihr aber nicht. Wir überlassen Euch die Entscheidung.



3. Vom Haken neben den beiden markanten Libellen führt der Weg über die Rücken der beiden Flattermänner zum Bonusraum. Mit Dixie könnt Ihr auch von der Plattform darüber in das Faß flattern – dank Ihres Helikopter-Schwunges.



5. Dies ist zwar nicht mehr Level fünf, aber wir wollten noch anmerken, daß über Krow's Nest zwei Bananen-Münzen sind.

4. Ein Stück weiter, kurz vor dem Ziel, hängt rechts abseits des normalen Weges die obligatorische DK-Münze.



Schiff Ahoi!  
oder „Alles klar auf der Andrea Doria!“

Sinkender Holländer  
oder „Bei der EM '96 sind sie auch untergegangen ...“

Segel Trauma  
oder „Der Psychiater wohnt einen Level weiter“





# DIDDY'S KONG QUEST



Lava-Samba  
oder „Diddy gegen den Vulkan“



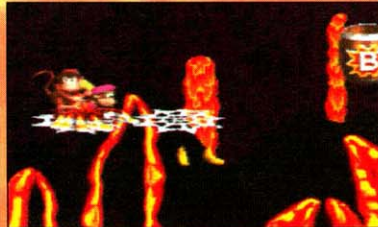
Nachdem Ihr die Spinne aus ihrer Kiste befreit habt, dient sie Euch als Reittier. Neben den Wurfnetzen könnt Ihr nun auch plattformartige Spinnennetze werfen und sie betreten.



Das empfiehlt sich besonders bei den zwei großen Lava-Abgründen in diesem Level. Am Ende solltet Ihr Euch nach oben bewegen, um zur Bonustonne zu gelangen.



Hier seht Ihr den zweiten großen Abgrund. Zwei goldene Münzen und ein paar Bananen sind unterwegs einzusammeln. Bleibt aber nicht ewig auf den Netzen stehen, da ...



... sie nach einiger Zeit verschwinden. Wenn Ihr wieder am Ende nach oben geht, wartet eine weitere Bonusstage auf Euch. Eine dritte findet Ihr auf dem Weg in einer Kanone.

Etwas allgemeines gleich zu Beginn. Um zu prüfen, daß Ihr in einer Welt auch wirklich alle Bonusräume und DK-Münzen gefunden habt erscheint hinter dem Welt-Namen ebenso wie bei den Level-Namen ein Ausrufezeichen und eine DK-Münze.



Kurz hinter der Spinnenkiste seht Ihr ein großes „Y“ aus Bananen. Wenn Ihr nun mittels der Spinnenfähigkeiten höher steigt, findet Ihr die begehrte DK-Münze.



Böllergarbe  
oder „Hochmut kommt vor dem Knall“



Diese Stelle ist gleich am Anfang. Nachdem Ihr drei Ratten geplättet habt, ist die Bahn frei für einen Anlauf. Mit Dixie und ihrem Haarpropeller schwebt Ihr nun auf das erste Bonusfaß dieses Levels zu. Darin wartet noch eine Überraschung auf die beiden Affen.



Die Zeit kämpft zwar gegen Euch, dennoch solltet Ihr Euch die paar Sekunden nehmen, um als Dixie über den ersten Abgrund zu schweben. Eine DK-Münze ist die Belohnung.



Bevor Ihr an dieser Stelle weiter nach oben springt, solltet Ihr auf die einzelne Banane achten. An vielen Stellen im Spiel zeigen Euch mehrere zum Pfeil geformte oder wie hier einzelne Bananen einen Weg auf. In diesem Fall führt sie Euch direkt zur nächsten Bonustonne.







Aufgepaßt Leute, beim ersten Klampon gibts 'ne Abkürzung! Benutzt den Huckepack-Wurf im Sprung um einen Affen nach oben zu werfen. Aber dann entgeht Euch etwas.



Unter der ersten Robbe im Abschnitt sind zwei Bananen-Münzen versteckt, die erst bei Berührung sichtbar werden. Diddy und Dixie schwimmen gerade darauf zu.



Nach dem Restart-Faß kommt Ihr wenig später an diese Stelle, welche in der großen Kiste einen Bonusraum für Euch bereithält. Nutzt das Faß, um sie aufzubrechen.



Der Fisch Enguarde gibt sich in diesem Abschnitt ein Stelldichein. Schwimmt unter der ersten Robbe nach dem Restart-Faß einfach durch die beiden untersten Kisten.

Kurz vor dem Ziel liegt die DK-Münze für Euch bereit. Laßt die Robbe das Wasser abkühlen und schwimmt rechts neben Ihr nach unten. Das „I“-Faß schützt Euch noch etwas länger vor dem erwärmenden Naß. Links oben angekommen transportiert Euch ein Faß sicher ans trockene Ziel.



**Lava-Lagune**  
oder „Rote Lagune, blaue Lagune. Wo bleibt die schwarze Lagune?“



Rambis mächtiges Stoßhorn kann nicht nur Feinde in die Flucht schlagen, sondern auch Hügel einrammen. Benutzt Rambis Spezialattacke, um in den Bonusraum zu kommen.



Am Berg unter dem Restart-Faß weist Euch eine Banane den Weg zur Bonustonne. Benutzt den Ballon am rechten Bildschirmrand, um zu ihr zu gelangen.



Über dem „N“ befindet sich die DK-Münze. Schwebt jedoch zunächst unter den Zingern hinweg nach rechts und bewaffnet Euch mit einem TNT-Faß. Mit diesem hinterlaßt Ihr einen bombastischen Eindruck bei der oberen Biene, um dem Videospielehelden-Thron ein wenig näher zu rücken.

**Heißer Ritt**  
oder „Kalter Absturz“



Links von diesem Bild humpeln drei Klomps auf und ab. Haltet Euch an dieser Stelle rechts, so könnt Ihr das Bonus-Faß nicht verfehlen.



Dieser Ort liegt kurz nach dem Restart-Faß zirka in der Mitte des Levels. Mit einem Huckepack-Wurf gelangt Ihr ins Katapult-Faß und somit zu einem Bonusraum.



Der Pfeil kennzeichnet die Stelle, wo Ihr ins Bild kommt. Nachdem Ihr die beiden Bösewichter ausgelöscht habt fliegt Ihr nach rechts weiter. Die Bananen-Pfeile weisen Euch den Weg zur DK-Münze und zum Bonus-Faß.



Klevers Feuerschwert greift Euch mit Feuerbällen an. Doch wenn Ihr es mit sechs Kanonenkugeln bewerft, explodiert es und gibt den Weg frei.



**Squawks Schacht**  
oder „Gleich ist Schicht im Schacht“





Diese kleine Karte sollte Euch helfen, den Überblick nicht zu verlieren, denn um an Rambi zu gelangen, müßt Ihr das letzte obere „3“-Faß nach schräg links-unten ausrichten und Euch auf die kleine mittlere Insel katapultieren. Mit einem Rhinoceros unterm Hintern kann auch viel einfacher gegen Bösewichter vorgegangen werden.



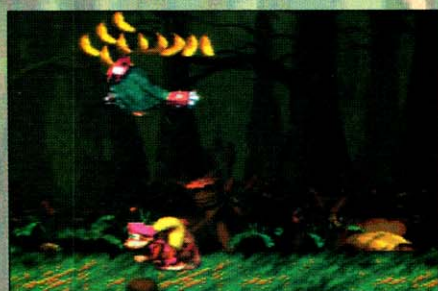
Die Geisterjacken bewerfen Euch andauernd mit Gegenständen. Doch auch sie haben ein Herz für Affen. Bei jedem dritten Wurf lassen sie etwas Nützliches springen.



Beim Rambi-Verbotsschild müßt Ihr zwar leider vorerst Abschied von Eurem gepanzerten Freund nehmen, doch zum Trost hinterläßt der gutmütige Dickhäuter eine DK-Münze.



Na sowas, eine Kanone mitten im Sumpf und weit und breit keine passende Kugel gesichtet. Hmm, mal überlegen. Da hilft wohl nur Trick 17.



Eine der Geisterjacken trifft Ihr bei den zum Pfeil geformten Bananen. Laßt den Fetzen dreimal etwas werfen. Danach flieht sie nach links und Ihr müßt hinterher. ...



... Nach einigen Bildschirm-Metern stoppt der Mottenschmaus und wirft Euch eine Truhe zu. Die Kanonenkugel ist darin enthalten. (Darauf muß man ersteinmal kommen).



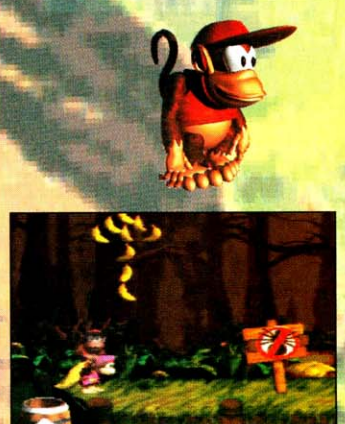
Dieses Bonus-Faß liegt zwar unübersehbar auf dem Weg, jedoch bedarf es zwei Affen und eines Huckepack-Wurtes, um hinein zu gelangen.



Gleich zu Beginn des Levels erwartet Euch oben ein Bonusraum. Die Bananen weisen Euch auch diesmal den Weg. Nutzt an den Stellen mit den roten Pfeilen die Durchgänge, um an Bananen, Münzen und an die DK-Münze zu gelangen.



Diese Stelle befindet sich kurz vor dem Ziel. Nach dem großen Raum, in dem Euch rosafarbene Seesterne attackieren und zwei Münzen im unteren Bereich zu sehen sind, folgt Ihr wie so oft der Bananenspur zum zweiten Bonusraum.



Und wieder ein Beitrag aus der Reihe „Folge den Bananen“. An dieser Stelle gelangt Ihr mittels des Huckepack-Wurts in ein Bonusfaß.



Am Anfang des Abschnitts wird ein DK-Faß von einem Gegner bewacht. Reißt Euch die Tonne unter den Nagel und lauft nach links zu den beiden Zingern. Mit Hilfe des Fasses erlegt Ihr die untere Biene, um weiter nach links laufen zu können.

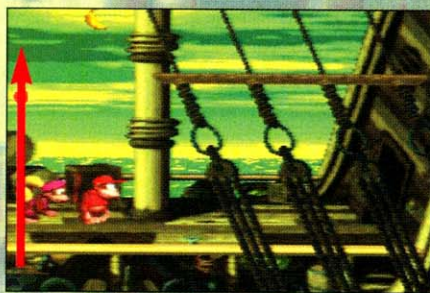


Wenn Ihr auf eine Schatztruhe stoßt, hebt sie Euch für die zwei nächsten Zinger auf. Sobald die Truhe mit einem der Gegner in Berührung kommt, gibt sie ein Extraleben frei. Nun müßt Ihr nur noch über den Abgrund schweben, ...



... um an diese Stelle zu gelangen. Hier muß einer der Affen zwischen die Gegner zur Münze geworfen werden, um links hinter die vier Stachelviecher zu kommen. Die dort bereit liegende Truhe hilft Euch, mit den Vieren fertig zu werden. Nachdem alle vernichtet sind, erhaltet Ihr die DK-Münze.





An ganz genau dieser Stelle, wo der rote Pfeil hinzeigt, befindet sich ein unsichtbares Katapult-Faß. Dieses befördert Diddy und Dixie ...



... direkt hierher. Ihr benötigt aber zwei Affen, um in das Bonusfaß zu kommen.



**Klapper Misere**  
oder „Kathy Bates läßt grüßen“



Auf dem Bild seht Ihr den vierten Abgrund des Levels. Links zur Seite gilt es eine Bonusrunde zu bestehen.



Hier seht Ihr den letzten Abgrund vor dem Restart-Faß. Die einzelne Banane signalisiert einen Durchgang, wo Ihr die DK-Münze findet. Paßt aber auf, daß Ihr nicht in den Abgrund fällt oder mit dem hopsenden Rattly von unten an den Zinger stoßt.



Der fette Kanonen-Kremling bewacht ein „I“-Faß. Ihr müßt besonders schnell vorgehen, um das Faß zu bekommen, da das Wasser an dieser Stelle sehr schnell steigt.



Wenn Ihr das „I“-Faß eingesammelt habt, kann Euch der nervige Lockjaw nichts mehr anhaben. Springt also ins Wasser und haltet Euch rechts. Folgt den Bananen zum B-Faß.



Unterwegs liegt eine Kanone auf dem Weg, die Ihr mit Sicherheit finden werdet. Die abgebildete Stelle verheißt Euch viele Extras, sofern Ihr noch über beide Affen verfügt.

**Kletterschleim**  
oder „Dieser Lockjaw nervt!“



Die DK-Münze ist unmittelbar unter dem Ziel versteckt. Kurz davor findet Ihr ein „I“-Faß. Da die Wirkung des „I“-Fasses nicht lange anhält, solltet Ihr schnell sein.



Die bekannte Devise „Achtet auf Bananen“ ist im zweiten größeren Umfeld vor dem Restart sehr wichtig. Diese Banane zeigt Euch den Weg zum ersten Bonus-Faß auf.



Rechtsoben in der Ecke des letzten großen Umfeldes seht Ihr die letzte DK-Münze dieser Welt. Um zu ihr zu kommen müßt Ihr nach rechtsunten. Die Karte hilft Euch dabei.

**Affen-Action**  
oder „Boom Shakalaka!“



Die drei ersten Fässer auf dieser Karte drehen sich ständig um ihre eigene Achse. Seid also besonders vorsichtig, um nicht vorzeitig in den Dornen zu landen. Ganz rechts seht Ihr einen Abgrund mit einem Pfeil-Faß. Dieses befördert Euch nach oben, wo Ihr auf Papagei Squawks trifft. Mit seiner Hilfe kommt Ihr sowohl an die DK-Münze, als auch in die zweite Bonus-Tonne und an das „G“.



Dieser Arnold-Verschnitt springt ständig durch die Gegend und schwingt seine mächtige Keule. Bei jeder Landung läßt er die Erde erbeben, so daß Ihr besser springt, wenn er zu Boden geht. Doch fünf TNT-Fässer bringen ihn zur Raison.



# DIDDY'S KONG QUEST



## Wespenfalle

oder „Die Affen sind den Wespen verfallen“



Die ersten beiden Bonusräume dieser Stage sind unmittelbar untereinander angeordnet. Ihr findet sie, wenn Ihr direkt beim Start mit dem Huckpack-Wurf an einen Haken springt und Euch dann weiter nach oben arbeitet.



Dieser kleine Spalt liegt direkt auf dem Weg, sodaß Ihr ihn kaum verfehlen könnt. Laßt Euch hineinfallen und geht nach links zur DK-Münze.



Nachdem Ihr den Schacht wieder hochgeklettert seid, geht es nach rechts-oben weiter. In der oberen rechten Ecke findet Ihr den dritten Bonusraum.

## Volltreffer

oder „Mach' doch endlich 'n Bild!“



Nach dem ersten Kremling sind schnelle Reflexe gefragt, um das erste Bonus-Faß zu erreichen.

Im ersten Lattengerüst braucht Ihr nur einmal hochspringen, und schon habt Ihr die DK-Münze.



## Brombeer Gedrängel

oder „Was für Beeren, ich seh' nur Dornen“



Das 'I'-Faß seht Ihr schon, wenn Ihr ins Bild kommt. Sobald Ihr es eingesammelt habt, ...



... laßt Euch in den ersten Abgrund fallen und lauft schnell nach rechts zum Bonus.



Der zweite Kremling verzieht sich schnell aufs untere Gleis. Habt keine Angst und folgt ihm, denn hier wartet der zweite Bonusraum.



Das linke Bild zeigt Diddy kurz nach dem Restart-Faß. Springt durch die Dornenwand zur Banane, und Ihr werdet auf Squitter treffen. Mit ihm ist es ein Leichtes, nach oben zu kommen, um bei der einsamen Banane durch die Dornen an die DK-Münze zu gelangen.





**Alptraum Fahrt**  
oder „Trip to Nowhere“



Der einzige Bonusraum in diesem Level erwartet Euch über dem Start. Mit zwei Partnerwürfen gelangt Ihr nach links oben, von wo aus Dixie mit ihrem Haar zur gegenüberliegenden Seite schweben kann – schon seid Ihr im Bonuslevel.



Die DK-Münze muß man sich hier redlich verdienen. Nur wenn Ihr alle Kremlings beseitigt habt und die schwarz-weiße Flogge eine „1“ zeigt, gehört sie Euch. Spielt den Level zunächst einmal durch, um im Notfall mit Start und Select aus dem Level springen zu können.

**Moor des Schreckens**  
oder „Die Affen von Baskerville“



Hier ist die letzte grüne Oberfläche vor dem Restart-Faß. Mit dem Huckepack-Wurf gelangt Ihr in das Bonusfaß. Die zweite Bonusrunde bestreitet Ihr in der auf dem Weg liegenden Kanone. Die Kugel dazu findet Ihr ebenfalls unterwegs. Es bedarf jedoch etwas Geschick, um die Kugel zur Kanone zu bringen, da Ihr viel springen müßt.



Ja, da ist sie nun, die DK-Münze. Laßt Euch Zeit und beobachtet die Reihenfolge in der die Extras auftauchen genau, bevor Ihr zum Sprung ansetzt.



Den ersten Bonusraum findet Ihr ganz oben links in der Ecke. Springt einfach an jede mit Honig beschmierte Wand und jeden Haken nach oben, dann kommt Ihr automatisch dorthin.



Etwas weiter rechts vom ersten Bonusraum landet Ihr an einer Höhle, in der Rambis auf Euch wartet. Die DK-Münze kann der Dickhäuter aber nicht erreichen, also müßt Ihr, bevor Ihr die Höhle betretet, an einen unsichtbaren Haken springen. So könnt Ihr über die Höhle zur Münze gelangen.



Am Ende des Levels solltet Ihr mit Rambis die Wand einrennen, um auch den zweiten Bonusraum zu besuchen. Wie immer lohnt es sich.



Der Stachel ist der wunde Punkt des Riesen-Zingers.

**Rambis Donnergetöse**  
oder „Rambi (und) der Wespenschwarm“





Das dritte Loch ist ein relativ kleiner Spalt. Schräg darüber schwebt das 'O'. Nutzt Dixies Supersprung, um an die DK-Münze zu gelangen.



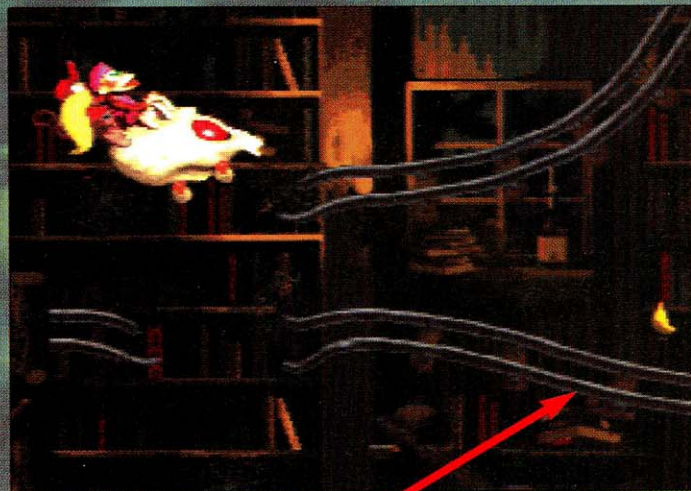
Hinter dem vierten Abgrund warten ein paar Krunchas auf Euch. Beseitigt sie mit Partnerwürfen und hebt ein Faß für diese Wand auf, um den ersten Bonusraum zu besuchen.



Das Bonusfaß liegt sichtbar auf dem Weg. Aber Ihr kommt nur hinein, wenn Ihr an den Geisterseilen hochspringt. Mit etwas Geduld und Geschicklichkeit sollte dies aber kein Problem darstellen.



Eins, zwei und hepp! Nachdem Ihr den ersten Geist abgehängt habt, solltet Ihr auf das obere Gleis springen. Der erste Bonusraum wartet dort. Der zweite ist ebenfalls hier. Fahrt in den ersten nicht hinein, sondern hüpf kurz vor dem Eingang nach oben auf ein weiteres Gleis.



Oha, diese Stelle ist nervig. Ein kleiner Hüpf bringt Euch auf das untere Gleis und somit direkt in den holzverkleideten dritten Bonusraum. Um sich die Stellen besser einzuprägen und im Notfall aus dem Level zu springen, solltet Ihr die Spuk-Halle erstmalig absolvieren.



Die DK-Münze ist in der kleinen Laten-Baracke rechts vom Ziel versteckt.

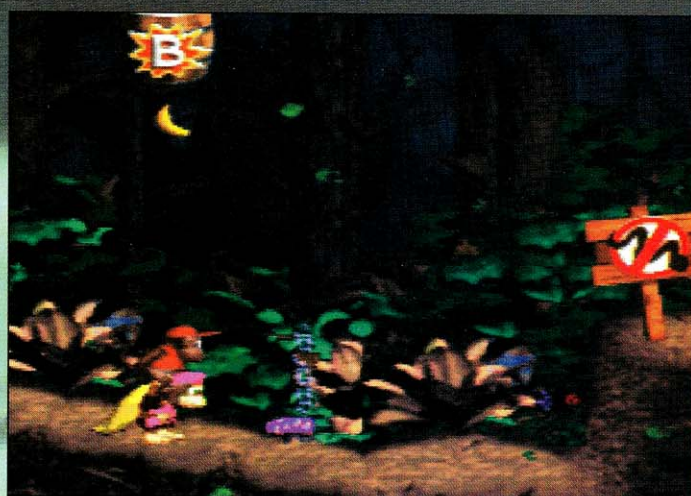






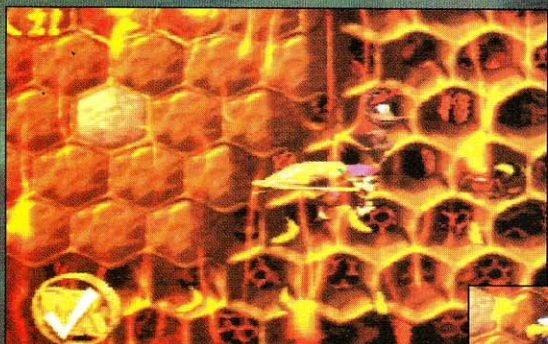
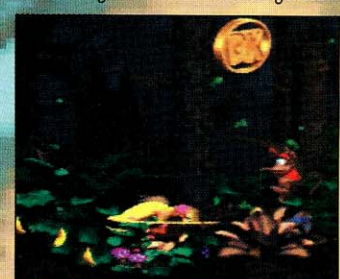
Achtung beim Start! Eine einsame Banane lädt zum Huckepack-Wurf, denn dahinter wartet Ever reptiler Kumpel mit Überbiß, Rattly.

Ein Stückchen nach dem Restart-Faß bewachen zwei Schwert-Krokos zwei Schatztruhen. In der oberen ist eine Kanonenkugel versteckt.



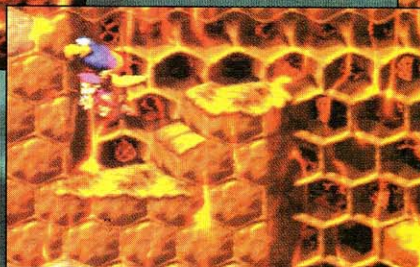
Geschulte Diddyologen wissen schon was zu tun ist: Huckepack und ab ins Bonusfaß.

Gemein, aber nicht unschaffbar! Mittels Partnerwurf kann Euch bei geschickter Joypad-Handhabung auch diese DK-Münze gehören.



Manchmal sind die DK-Münzen auch ganz einfach zu finden. Kurz unter dem Start müßt Ihr bloß nach links unten schweben.

Auch dieses Geheimnis ist schnell gelüftet. Haltet Euch mit dem ersten Squawks immer links und schon gibt es die nächste Krem-Münzen-Chance.



Der zweite Bonuslevel ist etwas raffinierter versteckt. Nachdem Ihr das Restart-Faß passiert habt und wieder von Squawks verlassen wurdet, haltet am linken Rand nach Honig Ausschau. Etwas weiter oben rechts befindet sich die zweite Bonusstufe des Levels.



Auch hier winkt die DK-Münze erst am Zielpunkt. Springt, wenn Ihr die einzelne Banane seht.



Hier ist viel Geschick nötig, um den Bonuslevel im Fels zu öffnen. Überquert zunächst den großen Abgrund, bis Ihr auf einen Kanonen-Kremling trifft. Die dritte Kugel, die er abfeuert, schleicht langsam aber sicher über den Abgrund und schlägt in die Wand ein. Also folgt der Kugel und Ihr entdeckt den ersten Bonusraum.

Der Bananen-Pfeil zeigt es schon: Im Fels liegt der zweite Bonusraum. Ein Stückchen weiter rechts kommt auch schon die passende Kugel angefliegen.

Krows Geist will sich bitter rächen. Weicht den Geistergeiern aus und springt auf normale Geier, um Wurf-Fässer zu bekommen.



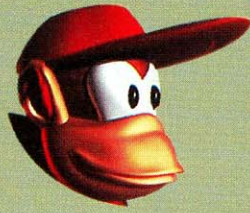
**Sturmwald**  
oder „Orkan im Tropendschungel“

**Papagaien Absturz**  
oder „Bunter Sturzflug“

**Wald des Grauens**  
oder „Affen im Nebel“



# DIDDY'S KONG QUEST



**Eisiger Abgrund**  
oder „Eiskalt erwischt!“



Nachdem Ihr das Restart-Faß in diesem Level passiert habt, folgt ein langer Weg nach oben. Wenn Ihr oben angekommen seid, setzt Ihr mit dem A-Button zum Special an, um die DK-Münze zu bekommen. Der Haken an der Sache ist, daß Ihr die Münze beim ersten Anlauf einsammeln müßt, da der Wasserspiegel sinkt.



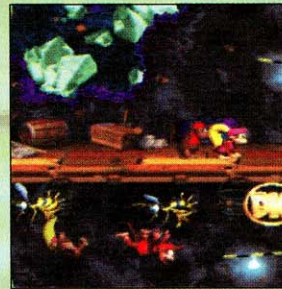
Die beiden Bonusräume dieses Levels sind dicht beieinander. Schwimmt an dieser Stelle einfach durch die Wand! Nach einem 1-Up geht's in den ersten Bonusraum. Den zweiten könnt Ihr mit Enguarde öffnen.

**Windhöhle**  
oder „Es ist windig – perfekter Halt, dank ...“



Haltet Euch nach dem Start soweit wie möglich links, dann könnt Ihr das erste Bonus-Faß gar nicht verfehlen. Zudem weist Euch wieder einmal eine einsame Banane den Weg. Folgt Dixies Beispiel auf dem Bild und „schwingt“ Euch unter der Wespe in Richtung Bonus!

Die DK-Münze wartet ganz rechts auf Euch. Etwas weiter unten könnt Ihr Euch an den diagonal angeordneten Bananen orientieren.



Halt! Bevor Ihr übereilt ins Ziel lauft, solltet Ihr Euch zunächst von unten her ins Bonus-Faß begeben.

**Quetsch-Schloss**  
oder „Da bist'e platt, was?“



Tief durchgeschnaubt und rein! Nehmt bei dieser Bananen-Pfeil-Formation mit Rambi tüchtig Anlauf, und rennt schnell durch die rechte Wand! Beeilt Euch, denn der Boden bewegt sich ständig weiter aufwärts!

Kurz über dem Restart-Faß schwebt ein DK-Faß. Springt auf dessen Höhe nach links durch die Wand und Ihr erhaltet Squawks! Zwei Wespen weiter habt Ihr die Möglichkeit, nach unten abzutauchen. Dort ist die ersehnte DK-Münze versteckt.



Wenn Euch Euer gefiederter Freund wieder verlassen hat, müßt Ihr mit dem TNT-Faß die linke Wand an der Stelle sprengen, die Euch der Bananen-Pfeil zeigt.





Direkt über dem Start hängt ein Haken einsam in der Gegend rum. Mittels Partnerwurf müßt Ihr die beiden Affen immer weiter nach oben dirigieren, um zum ersten Bonusraum zu kommen.



Auch die DK-Münze läßt sich mit einem Huckepackwurf an den Haken schnell ergattern.



Nachdem sich Enguarde zu Euch gesellt hat, werdet Ihr rechts von einer einzelnen Banane auf den zweiten Bonusraum aufmerksam gemacht. Mit der Spezial-Attacke des Fische kommt Ihr ohne Schwierigkeiten hinein.



**Clappers Höhle**  
oder „Eislevel sind hip!“



Diese Stelle liegt direkt auf dem Weg, Ihr könnt sie also gar nicht verfehlen. Nachdem Ihr die Kugel linksoben eingesackt habt, müßt Ihr nur noch auf den Kopf des zweiten Sichelwerfers hüpfen, um in die Bonusstige zu gelangen.



Hinweise von einsamen Bananen findet man in fast jedem Level. Diese Banane verrät Euch einen Zugang durch die rechte Wand zur DK-Münze.



An dieser Stelle müßt Ihr erst nach rechts hangeln und dann ein Stückchen weiter oben nach links ins Gemäuer springen. Viel Spaß im zweiten Bonusraum!



**Ketten-Kletten**  
oder „Kennt noch einer Hui-Buh?“



Diese Karte zeigt Euch den Standort der DK-Münze. Springt der Wespe auf den Kopf und sammelt das begehrte Stück rasch ein!

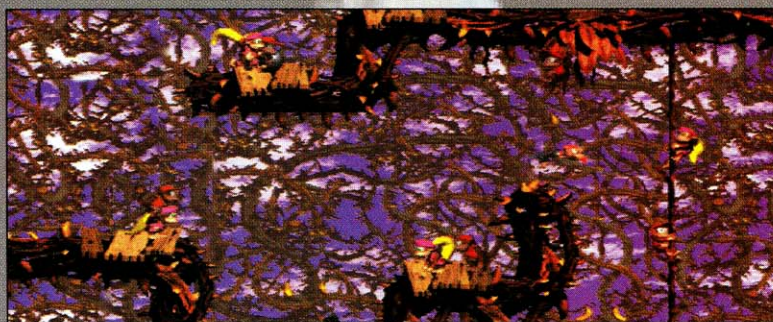


Um zum Bonus-Faß zu gelangen, bedarf es einer gehörigen Portion Geschwindigkeit. Wie Ihr seht, bewacht ein Zinger den Durchgang zum Bonus. Schießt ihn ab und nix wie rein!

**Gift Gemäuer**  
oder „Arsen und Spitzenhäubchen“

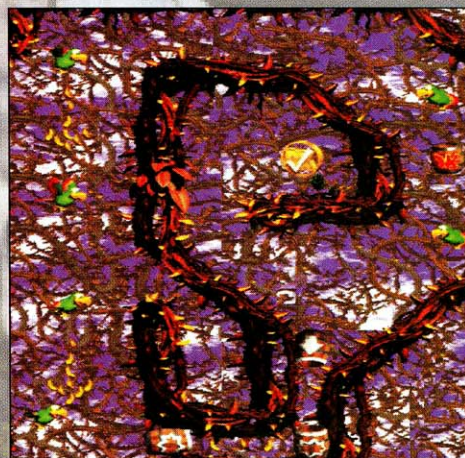


## Dornenlauf oder „Die Dornenaffen“



Klettert die erste große Liane im Level schnell nach oben, um nicht von den Geiern geschnappt zu werden! Für den Eintritt in den Bonusraum benötigt Ihr auf jeden Fall beide Affen. Zusammen müssen sie zur Kugel springen und danach weiter nach rechts zur Kanone laufen. Achtet auf die Dornen!

Auch wenn Ihr das Weetfliegen mit dem Raben verliert, lohnt ein kleiner Abstecher in dieses Gestrüpp. Die DK-Münze liegt hinter den zwei Wespen-Barrieren. Orientiert Euch einfach an den Bananen-Pfeilen!



## K. Rool Kampf oder „Showdown in Little Monkey Town“

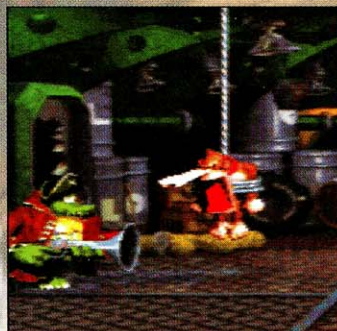


Endlich ist es soweit! K. Rool stellt sich zum Kampf. Wenn Ihr neunmal eine Kugel in den Lauf seines Karabiners gesteckt habt, gibt er entnervt auf. Bis dahin müßt Ihr jedoch mehreren Attacken des dicken Krokodils standhalten.



Waaas!? K. Rool lebt noch? Donkey kann's nicht fassen und schreit zur Tat ...

Manchmal verschwindet er für kurze Zeit und taucht überraschend an einer anderen Stelle wieder auf.



Ein gepflegter Monkey-Uppercut gibt dem Untier den Rest. Doch halt, waren da nicht noch ein paar Level in der verlorenen Welt?



## Dschungelzauber oder „Urwaldmagie“



In diesen Leveln müßt Ihr lediglich die DK-Münzen finden. Doch auch dieses Unterfangen ist manchmal nicht ganz so leicht wie dieses hier. Kurz vor dem Restart-Faß müßt Ihr an gezeigter Stelle nach rechts in das „B“-Faß springen.

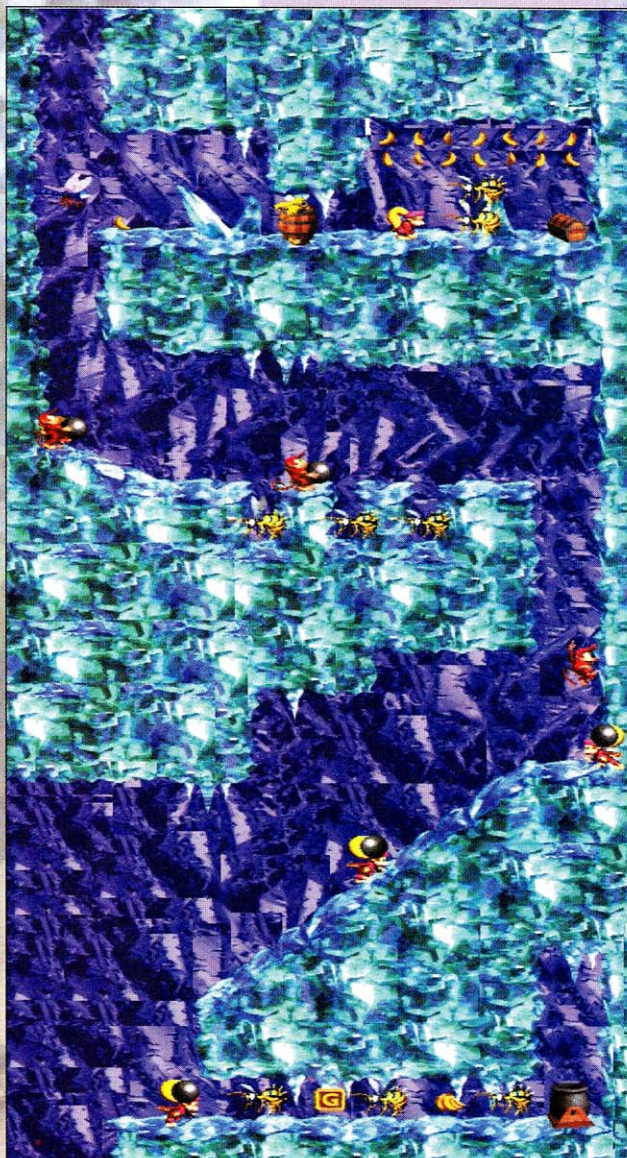


Mit Partnerwürfen müßt Ihr im Bonuslevel die Libellen abschießen, ohne die Wespen zu berühren, die diese umkreisen.





## Schwarze Eisebene oder „Garantiert der letzte Eislevel in diesem Spiel“



Die Karte zeigt Euch die Kugel und die dazugehörige Kanone. Geht jedoch behutsam die äußerst rutschigen Abhänge herunter – ein Ausrutscher kann tödlich sein! Der Bonuslevel ist hingegen kinderleicht. Springt einfach über ein paar Wespen nach unten, und schon gehört Euch die DK-Münze!



Zwar hat noch kein „X“ den Punkt markiert, dafür aber ein Bananen-Pfeil die Richtung. Hüpf mit Diddy in das Faß mit seinem Konterfei darauf und laßt Euch in das Faß ganz rechts katapultieren.



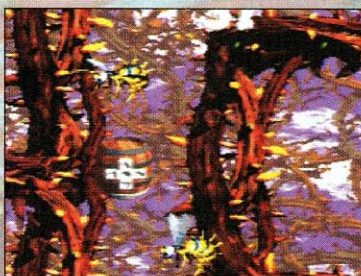
Halte den Run-Button gedrückt und sammelt das „I“-Faß ein! So werdet Ihr unverwundbar und könnt am Ende Eure DK-Münzen-Sammlung um ein weiteres Exemplar bereichern.



**Klobber Chaos**  
oder „... Chaos im Hirne, weich in der Birne ...“



Kurz vor dem Ende des hitzigen Levels kann Euch der blaue Igel ... äh pardon, die blaue Katze einmal nützlich sein. Laßt Euch nach oben in das 3-Sekunden-Faß schleudern und fahrt zum Bonus-Faß! Ein Partnerwurf hat übrigens denselben Effekt.



In der Bonusstages müßt Ihr ein Faß durch Dornengebüsche steuern.

**Glutofen**  
oder „Jetzt 'ne eiskalte Cola“



Bevor Ihr voreilig in das Pfeil-Faß und somit in den nächsten Abschnitt springt, überquert Ihr mit Hilfe der Spinnennetze den Hügel zum allerletzten Bonus-Faß.



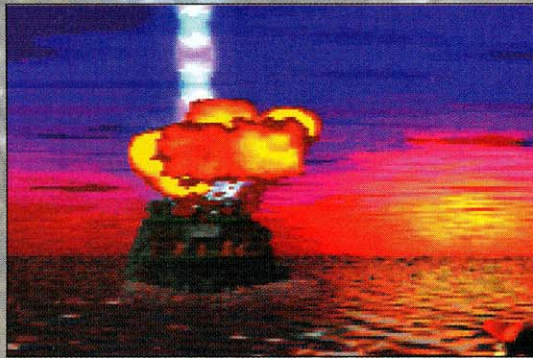
Dieser Bonuslevel ähnelt dem vorangegangenen, jedoch steuert Ihr nun Squitter beziehungsweise Squawks durch die Dornen.

**Tierische Show**  
oder „There's no Business, ...“

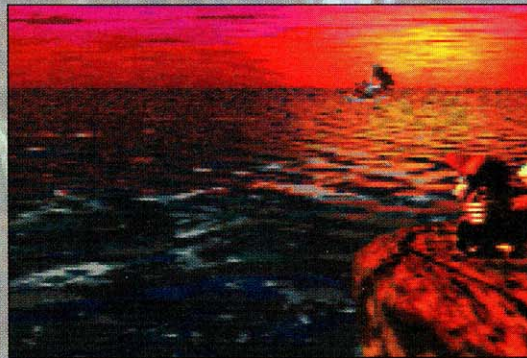




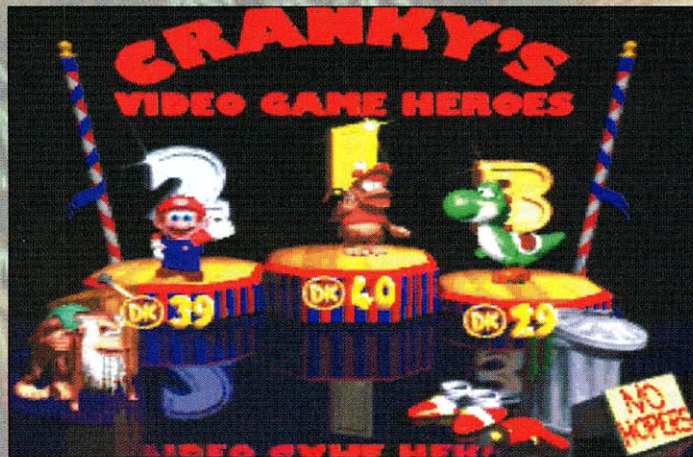
Na sowas, der Typ läßt einfach nicht locker. Nachdem Ihr mehreren Geschossen ausgewichen seid, schießt Rool mit einem Faß auf Euch. Die darin enthaltene Kugel gibt dem Schurken den endgültigen Rest.



Mit Rool geht auch sein Reich in den Fluten des Meeres unter.



Hey, da treibt ein Floß! Etwas Vorfremde auf Teil 3 sei hier schon erlaubt.



Mit einer DK-Münze mehr als Mario ist Diddy dank Euch der absolute Videospieler-Held. Aber was tummelt sich denn da links an der Mülltonne?

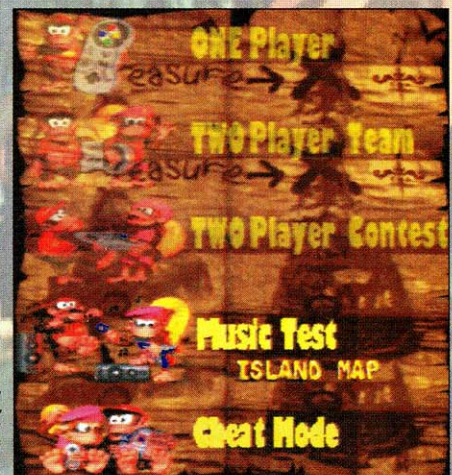
Aha, ist ja interessant, ein Paar rote Sprintschuhe und eine Fön-artige Waffe... hmm, wem könnten diese Sachen wohl gehören?



Selbst Cranky gratuliert Euch zu Eurer bemerkenswerten Leistung. Wer hätte das gedacht?!



Wenn Ever Spielstand so aussieht, habt Ihr es geschafft!



Kleiner Tip am Rande: Drückt in diesem Menü fünfmal schnell nach unten, damit Ihr zum Musik-Test gelangt! Wiederholt die Prozedur, um zum **Cheat-Mode** zu kommen! Gebt zur Aktivierung folgendes ein:  
**50 Leben:** Y, A, select, A, u, l, A, u  
**Hard-Mode:** B, A, r, r, A, l, A, X  
Nach richtiger Eingabe ertönt ein Affenschrei.





# TOTAL!

Das Dankeschön für alle  
**TOTAL!-Abonennten**



# HOLT EUCH DAS GENIALE NINTENDO<sup>64</sup>- VIDEO



## Abo-Aktion



Die **E3-Messe** in Los Angeles hat es gezeigt: Die Spiele des **Nintendo<sup>64</sup>** stellen alles bisher dagewesene in den Schatten. Alle Welt will **Super Mario 64** und Co. sehen – **TOTAL!** gibt Euch die Gelegenheit dazu! Jedem, der jetzt TOTAL! für zwölf Monate abonniert, **schenken wir ein brand-heißes Nintendo<sup>64</sup>-VHS-Video!**

Wer bereits ein TOTAL!-Abo besitzt, bekommt das Video auch zugeschickt – gratis!

Das 30minütige VHS-Video zeigt Euch die Welten des einmaligen *Super Mario 64*-Abenteuers und entführt Euch mit *Pilot Wings 64* in die Lüfte. Die Inhalte des Videos wurden ausschließlich von den Spieleprofis Eurer TOTAL!-Redaktion ausgewählt – wir präsentieren Euch die Highlights der kommenden N64-Superhits!



# TOTAL!

Ja, ich bestelle  
die kommenden  
12 TOTAL!-Ausgaben im  
Abonnement zum Preis von nur  
DM 72,- (Inland) bzw.  
DM 120,- (Ausland)  
  
Als Dankeschön für mein  
Interesse erhalte ich das  
30minütige Nintendo<sup>64</sup>-VHS-Video.

Abschicken an:  
**X-plain Verlag GmbH**  
Friedensallee 41  
22765 Hamburg

## TOTAL!-Abo Coupon

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des  
Erziehungsberechtigten)

☐ Bankabbuchung

BLZ:

Kto.-Nr.:

Geldinstitut:

Unterschrift:

☐ Euro-Scheck  
zur Verrechnung unbedingt  
Kartenummer angeben

☐ Gegen  
Rechnung  
Bitte keine Vorauszahlung  
leisten. Rechnung  
abwarten.

Garantie:

Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10  
Tagen schriftlich bei X-plain widerrufen kann. Zur  
Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung  
innerhalb von 10 Tagen (Poststempel). Die  
Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch  
meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren  
Unterschrift des Erziehungsberechtigten)



# PRIMAL SPECIAL

*Wenn sich die Urzeit-Viecher auf dem SNES nach Herzenslust verprügeln, bricht so mancher morscher Knochen. Damit die Dino-Keilerei noch mehr Spaß macht, verraten wir Euch hier alle Special-Moves und Fatalities.*

*Viel Spaß und ein herzhaftes Zubeißen ...*

*Michael Anton*

## ARMADON

### Special Moves:

#### Bed-O-Nails:

hf & lq halten, u, o

#### Gut Gouger: nahe am Gegner

hq & hf & lq halten, v, z

#### Iron Maiden:

hf & lq halten, z, o, v

#### Flying Spikes:

hf & lf halten, z, o

#### Hornication:

hq & hf & lq halten, u, u/v, v, v/o als Bewegung

#### Mega Charge:

hq & lq halten, z, u, v

#### Spinning Death:

hq & lf halten, z, v, u

#### Eat Humans:

hq & hf & lq & lf halten, o, v, u

Ice Geyser: nahe am Gegner hq & hf & lf halten, u, o

#### Long Mega Punch:

hf & lf halten, z, v

#### Punching Bag: nahe am Gegner hq

& lf halten, v, v/u, u, z/u, z, z/o, o als Bewegung

#### Short Mega Punch:

hq & lq halten, z, v

#### Freeze Breath:

hq & hf & lf halten, z, v

#### Fake Mega Punch:

hq & lq halten, u, o

#### Quick Mega Punch:

hq & hf & lf halten, z, v

#### Throw: nahe am Gegner

hf & lq halten, v, v/u, u, z/u, z, z/o, o als Bewegung

#### Eat Humans:

hq & hf & lq & lf halten, z, z/o, o, o/v, v, v/u, u als Bewegung

### Fatalities:

#### Brain Bash:

hq & hf & lf halten, u, u, z, o, v

#### To-da-Moon:

hf & lf & hq & lq halten, u, u, u, u, o

## CHAOS

### Special Moves:

#### Battering Ram:

hq & lq halten, v, v

#### Flying Butt Slam:

hf & lf halten, u, v, o

#### Ground Shaker:

hf & lq halten, z, z/o, z/u

#### Slow Power Puke:

hf & lq halten, o, v

#### Fart of Fury:

hf & lq halten, u, u/v, v, v/o, o/z, z als Bewegung

#### Grab-N-Throw: nahe am Gegner hf

& lf halten, v, z

#### Fast Power Puke:

hq & lf halten, o, v

#### Eat Humans:

hq & hf & lq & lf halten, v, v/u, u, z/u, z, z/o, o als Bewegung

### Fatalities:

#### Cannonball

hf & lf & hq & lq halten, u, v, o, v/u (nur in bestimmten Regionen möglich)

#### Golden Shower:

hq & lq halten, u, zusätzlich lf & hf halten, z, v, z, v



## DIABLO

### Special Moves:

#### Fast Fireball:

hq & lq halten, u, v

#### Hot Foot:

hf & lf halten, z/o, v/u

#### Mega Lunge:

hq & lf halten, u, o

#### Torch:

hq & lq halten, o, v

#### Slow Fireball:

hf & lf halten, u, v

#### Inferno Flash:

hf & lq & lf halten, o

#### Pulverizer:

hq & lf halten, o, v, u

#### Eat Humans:

hq & hf & lq & lf halten, u, o, u

### Fatalities

#### Incinerator:

hf & lf & hq & lq halten, z/o, u, v/u

#### Fireball:

hf & lf & lq halten, v, v, v, v, v

## SAURON

### Special Moves:

#### Air Throw:

in der Luft hf & lf halten

#### Earthquake Stomp:

hq & hf & lf halten, o, u

#### Neck Throw:

hf & lf halten, v, z

#### Stun Roar:

hq & lq halten, z, v

#### Cranium

#### Crusher:

hq & lf halten, u, o

#### Leaping Bone Bash:

hf & lq halten, u, o, u

#### Primal Scream:

hq & lq halten, u, o

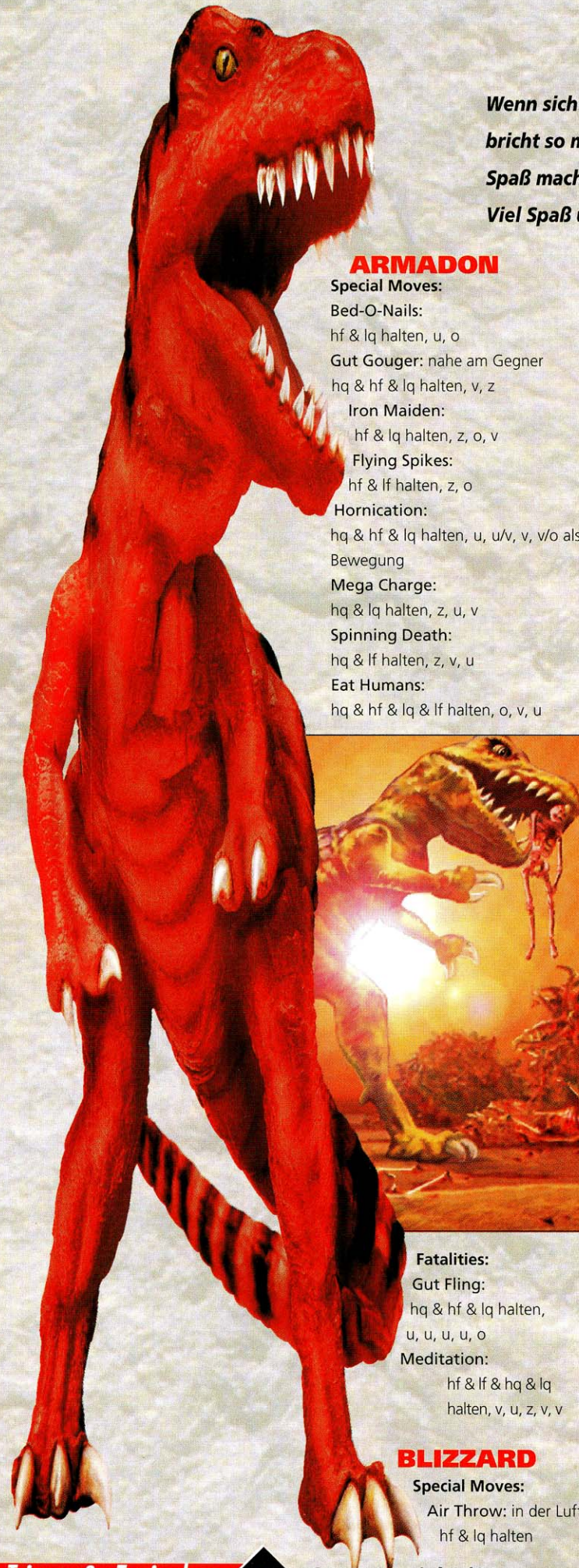


## BLIZZARD

### Special Moves:

#### Air Throw: in der Luft

hf & lq halten





# RAGE MOVES



**Eat**

**Humans:**

hq & hf & lq & lf

halten, u, u, o

**Fatalities**

**Carnage:**

hf & lf & hq & lq halten, z, v, z, v, z

**Flesh Eating:**

hq & lq halten, u, u, zusätzlich hf & lf

halten, o, o

## TALON

**Special Moves:**

**Brain Basher:**

hf & lq halten, z, o, v

**Frantic Fury:**

hq & lf halten, u, v

**Pounce & Flip:** hf & lq halten, v, v/u

**Slasher:**

hq & hf & lq halten, u, v

**Face Ripper:** nahe am Gegner

hf & lf halten, u, v

**Jugular Bite:**

während einer Combo hf & lf halten,

z, v

**Run:**

hq & lq halten, v oder z

**Eat Humans:**

hq & hf & lq & lf halten, v, u, z

**Fatalities:**

**Heart Wrenching:**



hq & lq & lf halten, v, u, z, o, u

**Shredding:**

hq & lf halten, v, u, z, o, v

## VERTIGO

**Special Moves:**

**Air Teleport:**

hf & lf halten, u, o

**Scorpion Sting:**

hf & lq halten, v, v

**Fast Venom Spit:**

hq & lq halten, v, v

**Voodoo Spell:**

hf & lq halten, z, z

**Come Slither:**

hq & lq halten, z, z

**Teleport:**

hf & lf halten, u, u

**Slow Venom Spit:**

hf & lf halten, v, v

**Eat Humans:**

hq & hf & lq & lf halten, u, v, o

**Fatalities:**

**Petrify:** hf & lf halten, z, z, z,

zusätzlich hq & lq halten, v, v

**Shrink & Eat:** hf & lf halten, z, z, z,

zusätzlich hq & lq halten, u, o

### Legende:

Damit Ihr nicht bei jedem Seitenwechsel umdenken müßt, haben wir uns folgende Abkürzungen ausgedacht:

v: vorwärts, auf den Gegner zu

z: zurück, vom Gegner weg

o: oben

u: unten

\*/\*: diagonale Richtung

lq: Low-Quick-Button

(normalerweise Knopf B)

lf: Low-Fierce-Button

(normalerweise Knopf A)

hq: High Quick-Button

(normalerweise Knopf Y)

hf: High-Fierce-Button

(normalerweise Knopf X)





# Tips & Tricks

**So schön der mit dem Spiel gelieferte Spieleberater auch ist, gegen Ende erweist er sich doch als etwas schweigsam. Damit Ihr Euch in Gotika und Assitopia nicht verläuft, haben wir einen kleinen Reiseführer für die beiden letzten Welten zusammengestellt. Also dann, Vorhang auf zur Show ... man**



# Secret of



Versteckte Durchgänge können manchmal zu angenehmen Überraschungen führen



Das feierliche Bankett erfährt bald eine empfindliche Störung ...

## AUF ZU NEUEN UFFERN

Nach dem Sieg über die Monsterqualle werdet Ihr mit einem Eimer aus dem Brunnen gezogen. Sobald der werthe Herr seine Geschichte erzählt hat, solltet Ihr Eurerseits mit dem

in das Wäldchen am Ortseingang machen, wo sich ein Zusatzzauber für Hektor befindet. Auf dem Markt könnt Ihr einige nette Sachen erstehen. Wichtig ist vor allem das Ticket für die Freakshow, Ihr solltet auch nach dem Orakelknochen und – sofern Ihr es

nicht schon habt – nach dem Chocobo-Ei suchen. (Dabei erweist es sich übrigens als recht praktisch, wenn man sich zuvor in Allelachema ausgiebig mit Tausch-Items eingedeckt hat. Andererseits gibt es jedoch auch in vielen Häusern Hinter-

türchen ...) Im Prinzip könnt Ihr Euch aus den Truhen der diversen Häuser frei bedienen, in einem Fall solltet Ihr jedoch Zurückhaltung üben – der Elfenbeinspeer-Zauber winkt als Belohnung für Ehrlichkeit.



Dieses Waldstück verbirgt eine praktische kleine Überraschung für den Helden

Brunnen herumspielen. Damit rettet Ihr nämlich einen Oglin, der sich später noch dankbar erweisen wird. Anschließend könnt Ihr den Chaosturm besichtigen, zuvor solltet Ihr allerdings noch einen kleinen Abstecher



Es ist wahrlich grauenvoll, was in der Freakshow alles präsentiert wird ...



Mit dieser fiesen Monsterqualle beginnt ein neuer Abschnitt im Spiel. Ein gut trainierter Held mit entsprechender Magie sollte an dieser Stelle keine größeren Probleme haben. Im Notfall sind eben noch ein paar Trainingskämpfe zu absolvieren – beispielsweise in der Pyramide ...



# EVER



Die Truhen im Schloß verbergen so manche Kostbarkeit. Wohl dem, der einen passenden Schlüssel hat!



Aus dem Regen in die Traufe: Kaum haben unsere Helden die Strapazen des Kanals überstanden, so wartet schon die Königin mit einem neuen Auftrag. Von einem ruhigen Urlaub im Lande Evermore kann also beim besten Willen nicht die Rede sein ...



## SO EIN HUNDELEBEN

Während sich der Junge in der Freakshow amüsiert, wird dem Hund recht übel mitgespielt. Immerhin gewinnt das Tier so jedoch das Schweinerennen, und der Weg ins Schloß ist frei. Mit seinem Schicksal als Hauptgericht kann sich der Hund jedoch nicht abfinden, und so erkundet er bei seiner Flucht die Schloßkeller. Geduld ist hier angeraten, denn irgendwann stoßt Ihr auf eine Frau, die Euch den Königsschlüssel überläßt. Mit ihm solltet Ihr alle Türen öffnen, bevor Ihr ihn dem alten Mann gebt. Als Belohnung winkt nicht nur eine Zauberformel, hinter den Türen verbirgt sich später auch so manches praktische Item.



# Secret of



## KNAST UND KANALISATION

Nachdem der Schweinepudel das Bankett etwas durcheinandergebracht hat, landen unsere beiden Helden im Gefängnis. Der Hund kann die Zelle durch einen Spalt verlassen und den Jungen befreien. Nachdem alle Zel-



noch Magie zu verschenken. Die Freude über die gewonnene Freiheit



ist jedoch nur von kurzer Dauer, denn die Abenteurer werden geschnappt und erhalten von der Königin den Auftrag, in das Schloß Terrorfels zu gehen. Der Weg dorthin führt über den Ostflügel des Schlosses und das Schachbrett-Labyrinth, an dessen Ende noch ein kleiner Zwischen-gegner wartet.



len geöffnet und die darin befindlichen Gegner besiegt wurden, ist der weitere Weg frei. (Wer es schafft, mit dem Hund allein alle Gegner zu besiegen, der erhält noch ein nettes Halsband als Belohnung!)

In der Kanalisation braucht Ihr im Prinzip nur der Strömung folgen und gelegentlich einen kleinen Heilzauber wegen der Giftbrühe loslassen. Kurz vor Ende empfiehlt es sich dennoch, mal kurz gegen den Strom zu schwimmen: Ein netter Herr hat dort nämlich



Na ja, man darf sich doch zumindest etwas Hoffnung machen, oder? Wie dem auch sei, so schlimm wird die Strafe für die Kerkerflucht wohl nicht ausfallen



Keine Angst vor Zwischenbossen: Dieser Kerl ist eher harmloser Natur ...





Dieser Wald ist schlimmer als der Central Park.

Angeichts der drohenden Gefahren solltet Ihr an dieser Stelle die Gelegenheit beim Schopfe ergreifen und sicherheitshalber noch einmal abspeichern ...

## DER SCHATTENWALD

Das Waldlabyrinth ist zwar recht groß, es gibt jedoch einen kleinen Trick, der Euch den richtigen Weg

Frischzellen-Zauber spendiert. Kurz nach dem Halbzeit-Schild müßt Ihr



Sie heißt Frischzellen. Setze sie ein, bevor Du alle Kraftpunkte verlierst.

Eine neue Zauberformel ist natürlich immer gern willkommen. Danke vielmals!



Prügel für den Zwilling: Das hatten sich die Kerle wohl anders vorgestellt ...



Niemand überquert die Brücke der Morphokopierer, Zwilling!

Noch spucken die Herrschaften große Töne – aber nicht mehr lange ...

weist: Schaut in jedem neuen Bild, ob irgendwo in den Ästen ein kleiner Kobold sitzt! Wenn ja, so stimmt die Richtung, ansonsten zurück und eine andere Abzweigung genommen. Allerdings empfiehlt es sich, gleich zu Beginn doch mal den falschen Weg zu nehmen: In einer Sackgasse wartet ein netter alter Herr, der den



Drachennunze erhalten!

Hilfsbereitschaft zahlt sich aus: Der Oglin hat ein kleines Geschenk dabei!

der die Drachennunze springen läßt. Jetzt nur noch ein kleines Geplänkel mit einem Drachen, und der Weg durch die Kanalisation nach Terrorfels ist frei.



Und zum Schluß noch eine kleine Überraschung: Am Ausgang des Waldes wartet ein freundlicher Drache auf Prügel – die er natürlich auch sofort bekommt



Glücklicherweise sind die Kopien nicht ganz so stark wie das Original ...



Kleiner Irrtum: Dieses Schild markiert erst die Hälfte des Weges durch den Wald!





## ZWEI SELTSAME BRÜDER

In Terrorfels ist recht wenig los, aber immerhin gibt es ein Gasthaus mit



Eine Bazooka in Ehren kann niemand abwehren – nicht zu diesem Preis



Die Lösung des Rätsels ist zwar Glückssache, aber der Versuch lohnt sich durchaus

Waffenladen und eine gut versteckte Kräutherhexe, die eine neue Zauberformel verrät. Bei dem Waffenhändler solltet Ihr behaupten, daß



Riesenratten am Morgen bringen Kummer und Sorgen – oder so ähnlich jedenfalls



Na also, die Dame im anderen Schloß kam uns doch gleich verdächtig vor



Alles Lüge: Erfahrene Rollenspieler kennen diesen Herrn aus einem anderen Square-Spiel, bei dem er sich als Held tapfer geschlagen hat. (Dies nur ganz am Rande ...)



Wie echt die Bilder sind, das wird sich so gleich in der Praxis zeigen!



Gallensteins Labor verbirgt so manche Überraschung, also schaut Euch genau um!



Die Hindernisse stören nur beim ersten Durchqueren der Kanalisation, denn ...

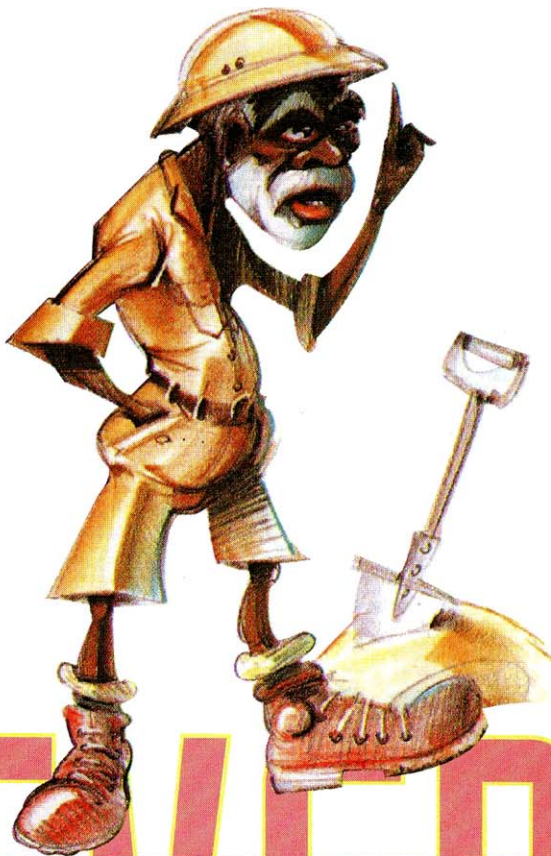


... später findet Ihr eine Waffe, mit der sich die Dinger beseitigen lassen

Ihr ihn kennt (im englischen Original ist es übrigens Cecil aus 'Final Fantasy II') und ihm etwas abkaufen – als Zugabe gibt es nämlich eine Bazooka. Eine recht durchschlagende Waffe, sofern man Munition dafür hat. Der Eingang zum Schloß wird vom Rattenkönig bewacht, dem Ihr natürlich Manieren beibringt. In den Kellergewölben könnt Ihr noch einige Zutaten abstauben, danach begegnet Ihr der echten Königin, die Euch genauere Informationen liefert und Euch zu ihrem Berater Gallenstein schickt. Der wiederum verweist Euch auf seinen Bruder Nierenfels, der ganz in der Nähe wohnt. Bevor Ihr Euch auf den weiteren Weg macht, solltet Ihr noch das Labor genauer untersuchen: Bücherschrank und Schreibtisch verbergen zwei neue Formeln, in der Truhe ist eine Axt, mit der sich die Hindernisse in der Kanalisation beseitigen lassen. Weiterhin solltet Ihr noch Wolff im Westflügel des Schlosses besuchen. Löst Ihr sein Rätsel, gibt es neue Magie. (Klappt das nicht auf Anhieb, könnt Ihr es später nochmal versuchen.)



# Secret of Evermore



Zwei Dinge findest Du in der Nähe des Vulkans... ein Ventil und ein Wagenrad.

## DRACHEN UND PUPPEN

Beim Besteigen von Nierenfels' Turm müßt Ihr den Boden unter den Füßen verlieren, wenn Ihr weiterkommen wollt. Auf der Turmspitze wartet ein



Vorsicht Falle: Der Drache befördert Euch recht unsanft von der Spitze des Turms



Langsam wird er zur Gewohnheit, der Weg durch die Kanalisation ...



Völlig abgehoben: Mit dem Flattergleiter wird das Reisen einfacher und sicherer



Amoklaufende Puppen sind eine kleine Abwechslung im Heldenleben



Fliegende Königinnen? Das ist gegen jedes Naturgesetz und geht böse aus



Wer nach oben will, der muß erst tief fallen: Der Weg zu Nierenfels birgt einige unliebsame Überraschungen für die mutigen Helden

weitere Zauberformel und organisiert auch den Flug nach Chaosturm. Über die Kanalisation geht es wieder ins Schloß und dort zum Puppentheater. Hier prügelt Ihr Euch mit Lakosius und seinen Marionetten herum, nach dem Sieg wird das Schloß zerstört und Ihr solltet zurück nach Terrorfels. (Der schnellste Weg führt über das Schachbrett-Labyrinth, dort sorgt eine neue Brücke für eine Abkürzung.) In Terrorfels gibt es neue Einkaufsmöglichkeiten, auch hat Gallenstein derweil eine Flugmaschine gebastelt, die er den Helden zur Verfügung stellt. Immerhin müssen die beiden nun nach drei wichtigen Teilen für Gallensteins Rakete suchen.



Ob das Ding wohl wirklich fliegt? Keine Panik, Gallenstein kennt sich mit so etwas aus

## ERWIN UND DIE AUGEN

Die Diamantenaugen sind in Antika zu finden. Beim Besuch in Allelchema erzählt Hektor, daß sich Erwin zum König der Ogins ernannt hat und nun nahe der Pyramide residiert. Nichts wie hin und durch das Flußbett in die Höhle nördlich der Pyramide. Die Frage, wie man das Gitter zu Erwin öffnet hat sich in-

zwischen zur meistgestellten Help-line-Frage gemausert, hier ist die Antwort: Drei Schalter, zwei Helden und ein Felsbrocken? Da läßt sich doch mit dem Telekinese-Zauber einiges anstellen. Danach braucht Ihr immer nur jenen Teleporter betreten, aus dem Ihr gerade gekommen seid, und schon gehören die Klunkeraugen Euch. (Die von Erwin geworfenen Ogins solltet Ihr zu Trainingszwecken nutzen, denn es kommen noch viel härtere Kämpfe auf Euch zu!)

Die beiden nächsten Teile gibt es in Prähistoria. Das Ventil ist relativ einfach zu finden: erinnert Ihr Euch noch, wie Ihr den alten Mann auf dem Vulkan gefunden habt? Wiederholt die ganze Prozedur noch einmal, diesmal landet Ihr neben der bislang unzugänglichen Truhe mit dem Ventil. Anschließend geht es auf die Suche nach dem Wagenrad, hier liefert Zora Zottelkopf den entscheidenden Hinweis. Also auf zur Käfersteppe, wo im altbekannten Dungeon eine etwas stärkere Ausgabe von Vulgor auf Keile wartet. Hat er die bekommen, gehört Euch auch das Wagenrad.

Bevor Ihr Euch jetzt wieder zu Gallenstein begeben, solltet Ihr noch bei allen Alchemisten in der näheren Umgebung Zutaten kaufen. Insbesondere ein Besuch bei Schlauer Bär lohnt sich, denn er hat eine neue Zauberformel entwickelt. Außerdem solltet Ihr ihn auch mal mit dem Hund ansprechen – es gibt nämlich eine Belohnung. Sobald alle Vorbereitungen erledigt sind, transportiert Euch Gallenstein nach Assitopia.





Von diesem netten Blechkameraden gibt es später noch eine Zauberformel. Allerdings muß man zunächst noch seinen Kumpel aus dem Gefängnis befreien



Wer noch einige Erfahrungspunkte sammeln möchte, der kann sich mit diesen Wachrobotern vergnügen. Mit etwas Geschick kann man dieser Begegnung jedoch aus dem Weg gehen

## STRESS IM HI-TECH-LAND

In dieser futuristischen Welt seid Ihr vor allem auf die Fernwaffe Eures Hundes angewiesen, hoffentlich habt Ihr das Tierchen auch ordentlich trainiert.



Die Gasthäuser in Assitopia sehen zwar etwas seltsam aus, erfüllen ihren Zweck jedoch

niert. Rechts oberhalb des Landplatzes trifft Ihr auf den Wachroboter EDA-8, der seinen Kollegen schmerzlich vermißt. Diesen könnt



Wenn Ihr Euch später nicht verbrennen wollt, solltet Ihr die Heizung abstellen

Ihr kurze Zeit später aus den Gefängniszellen befreien, wobei Ihr Euch allerdings mit einem recht fiesem Raptor herumschlagen müßt. (Anschließend solltet Ihr irgendwann nochmal bei EDA-8 vorbeischaun, um Euch eine wertvolle Belohnung abzuholen!)

Die Türwächter in der Oberwelt lassen sich nur mit dem Hund ausschalten, der durch die Schleusen ins Freie kann. Vergeßt aber nicht, Euch auch um den Jungen zu kümmern, da auch in den Gängen Gefahren lauern! Euer erstes Ziel sollte Abschnitt B2 sein, denn dort gibt es ein unterirdisches Städtchen mit Speicher- und Einkaufsmöglichkeiten. Unterhaltet Euch dort auch mit den Reinigungsrobotern, denn einer verrät einen interessanten Farbcode. Nachdem in C2 die Ventilation eingeschaltet wurde, kann C1 gefahrlos durchquert werden. Schlagt Euch weiter durch die Gegend, bis Ihr den Kontrollraum in D3 erreicht! Dort könnt Ihr etwas mit den Schaltern herumspielen. Das Licht im Gewächshaus sollte tatsächlich ausgeschaltet werden, die Eingabe des Farbcodes ist jedoch freigestellt: Der Kampf mit den Wachrobotern nervt zwar etwas, bringt aber doch einige wertvolle Erfahrungspunkte.



Mit diesen Schaltern öffnet Ihr die Barrieren vor den einzelnen Gefängniszellen. Danach müßt Ihr Euch allerdings mit einigen fiesem Gegnern herumprügeln



Die Laserkugeln auf den Durchgängen lassen sich nur dadurch ausschalten, daß der Hund durch die Schleuse an die Oberfläche von Assitopia geht und dort für Ordnung sorgt



## LETZTE VORBEREITUNGEN

Nach der Durchquerung des Gewächshauses ist es nur noch ein kleiner Sprung bis nach A4, wo Professor Seltsam schon auf Euch wartet. Von ihm gibt es nicht nur einen neuen Zauber, sondern auch den Auftrag, die Energieeinheit unter der



zurück zu Gallenstein, in seinem Labor gibt es nochmals eine neue Waffe und einen weiteren Zauberspruch. Und als ob es nicht genug wäre: Kurz nach der Energieeinheit stoßt Ihr nochmals auf einen Alchemisten, der zwei weitere Formeln auf Lager hat.



Die Wunderwerke der modernen Technik versetzen auch erfahrene Abenteurer immer wieder in Erstaunen: Diese Dinge funktionieren tatsächlich? Lassen wir uns überraschen



Der Bildschirm im Laboratorium entpuppt sich als praktische Einkaufsgelegenheit



Die Suche nach der Energieeinheit bringt bis zu drei neue Formeln ein



Hoffentlich stellt Edgar nicht noch einmal einen solchen groben Unfug an



Kurz vor Schluß gibt es bei Gallenstein auch noch eine neue Waffe

Schachbrettebene zu bergen. Der Monitor, mit dessen Hilfe er den Durchgang öffnet, hat es übrigens in sich, also riskiert ruhig einen zweiten Blick! Mit dem Raumgleiter geht es

(Eine davon gibt es allerdings nur, wenn Ihr den Orakelknochen im Gepäck habt!) Bevor es zurück nach Assitopia geht, sollten nochmals fleißig Zutaten eingekauft werden.

## SHOWDOWN

Mit der Energieeinheit läßt sich der Teleporter links unterhalb des Landplatzes aktivieren, der direkt zum Showdown mit Edgar führt. Keine Panik, Ihr könnt den langen Weg nach A1 über einen neuen Durchgang abkürzen. Stellt Euch vor dem Be-



Während des letzten Kampfes trifft Ihr auch noch auf einige alte Bekannte

sind nicht zu verachten. Nach der Aktivierung des Teleporters erhaltet Ihr eine letzte Chance zum Abspeichern, danach wird Klartext mit Edgar geredet.

Im ersten Teil des Kampfes müssen die Ventilatoren und Lautsprecher



Wenn alles gutgegangen ist, steht der Rückkehr in die heimische Dimension eigentlich nichts mehr im Wege. Nach so viel harter Arbeit eine lohnenswerte Aussicht

treten bei Bedarf Euer Zaubermenü neu zusammen. Die Sprüche Kosmokrat und Gigakraft sollten auf alle Fälle dabei sein, auch Zauberspiegel, Krafffeld und Unterbrechung

zerstört werden. Eigentlich erwartet man dabei von Euch, daß Ihr die Bomben in die entsprechende Richtung kickt, der mit Kosmokrat aufgepöppelte Hund erledigt diesen



Dieser Teleporter führt zum Showdown mit Edgar, der für alles verantwortlich ist und sich ...



... darüberhinaus als ein recht lästiger Gegner erweist. Viel Glück beim Kampf!



Für den letzten Kampf solltet Ihr die passende Magieausrüstung zusammenstellen

Job jedoch wesentlich schneller. Auch während der folgenden Kämpfe sollte überwiegend mit dem Hund gearbeitet werden, während sich der Junge dezent im Hintergrund hält und bei Bedarf die Gesundheit und die Defensivmagien auffrischt. Bei richtigem Timing dürften Edgar und Konsorten kein größeres Problem mehr sein, die Rückkehr nach Großosheim und das große Finale sind in greifbarer Nähe ...



## Hi, Toys!

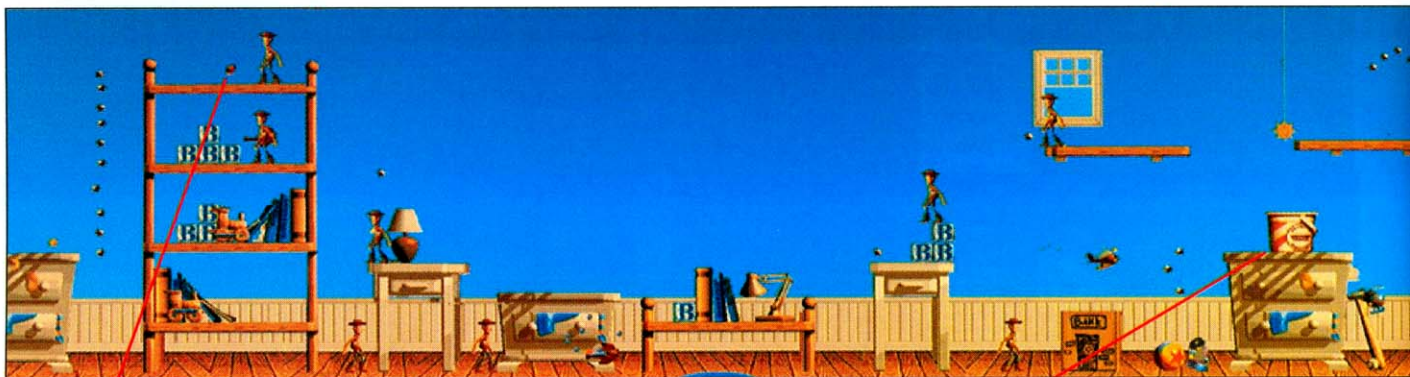
Der bahnbrechende Erfolg von Kinofilm und Videospiel hat uns dazu bewogen, eine ausführliche Komplettlösung für Euch zusammenzustellen.

Zusammen mit TOTAL! dürfte es kein Problem für Euch sein, Buzz Lightyear zu retten.

Viel Spaß, auf den folgenden Seiten!

Christian Henning

Level 1: Das alte Armee-Spiel  
oder „Krieg-spielen ist doch doof!“

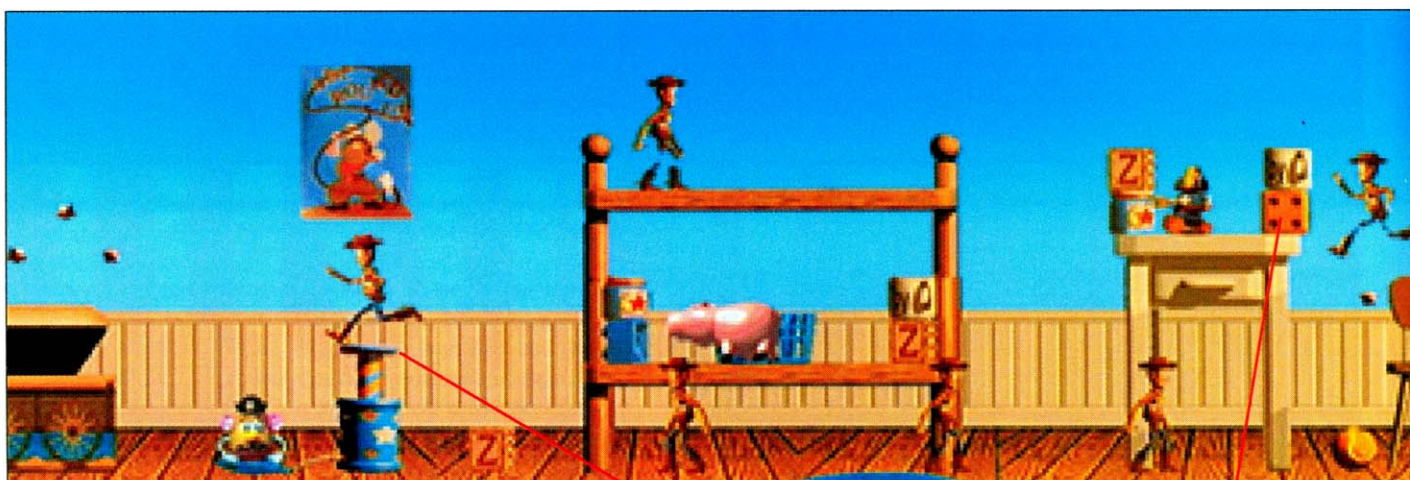


Auf dem ersten Regal winkt bereits ein 1 Up. Ihr solltet es Euch nicht entgehen lassen, denn trotz Paßwörter erwartet Euch mit „Toy Story“ noch ein harter Brocken.

An dieser Stelle müßt Ihr vom Gummiball auf die untere Komodenschublade springen, um so zum Eimer zu kommen. Mit einem Peitschenhieb könnt Ihr die einge-

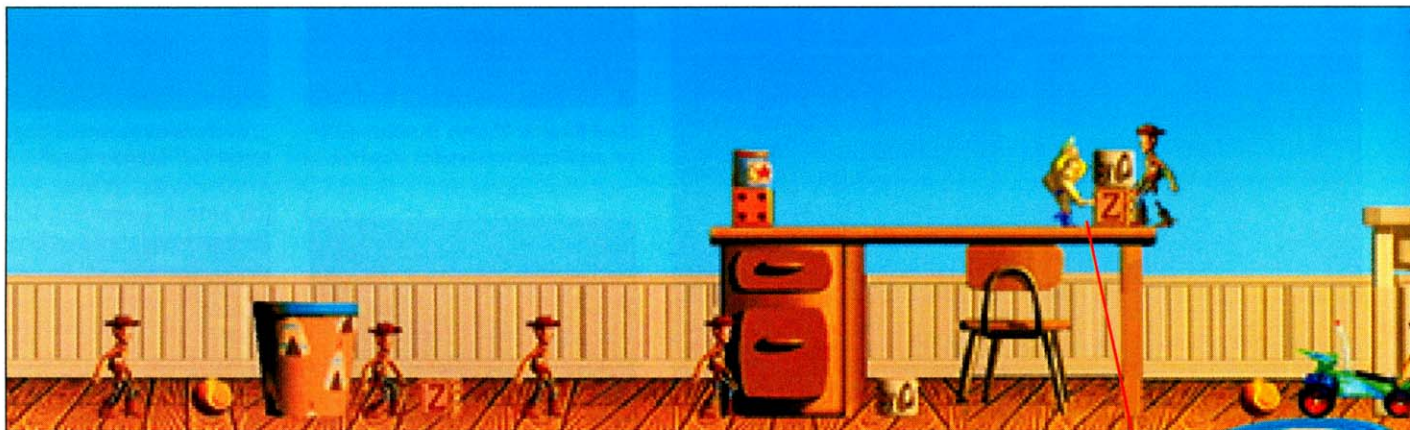
sperrten Spielzeugsoldaten befreien. Eure nächste Aufgabe ist es, der Armee zu helfen, an das Baby-Funkgerät zu gelangen.

Level 2: Alarmstufe Rot  
oder „Den letzten beißen die Hunde“



Achtung, jetzt wird's aber höchste Eisenbahn! Bevor Andy in sein Zimmer kommt, müssen alle Spielsachen wieder an ihrem Platz sein. Charly Naseweis, Specky, der

kleine Roboter und Rex müssen mit der Ballonpumpe in die Kiste katapultiert werden. Damit die Toys von den Regalen kommen, muß Woody die Klötzchen wegschlagen.



Der R.-C.-Flitzer kommt aus eigener Kraft nicht an dem blauen Eimer vorbei. Laßt die Action-Figur vom Schreibtisch laufen, damit diese den Eimer nach rechts schiebt!





### Legende



**SILBERNER STERN**  
Jeder fünfzigste Stern gibt ein Extraleben



**COWBOY HUT**  
Der Hut symbolisiert ein Extraleben



**GOLDENER STERN**  
Gibt Woody Lebensenergie zurück



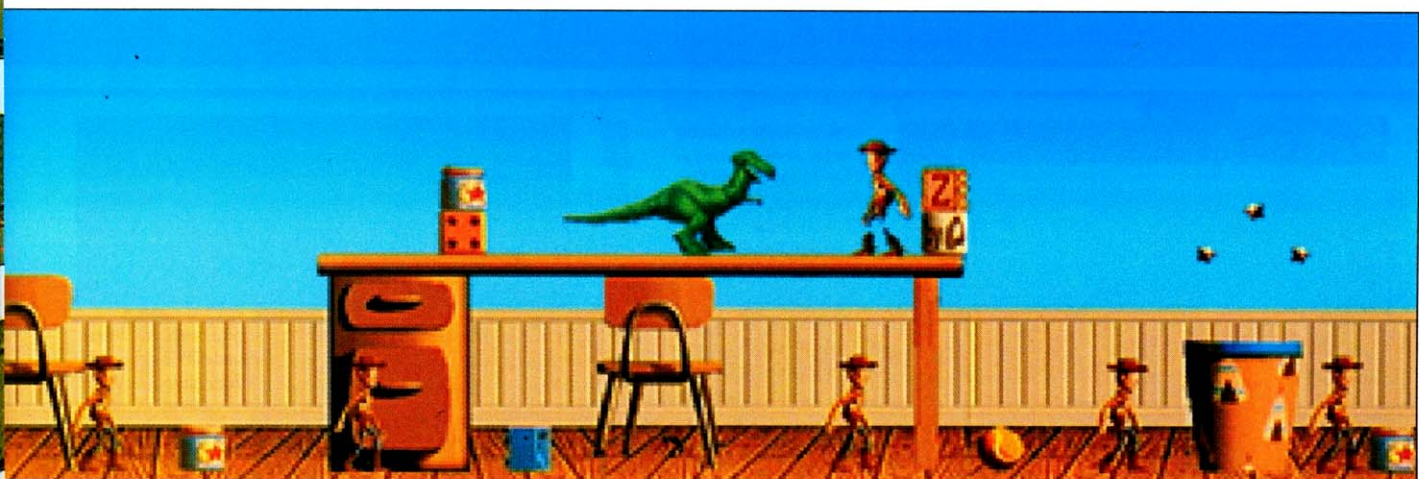
**RÜCKSETZ-FLAGGE**  
Nach einem Ableben startet Ihr an dieser Stelle



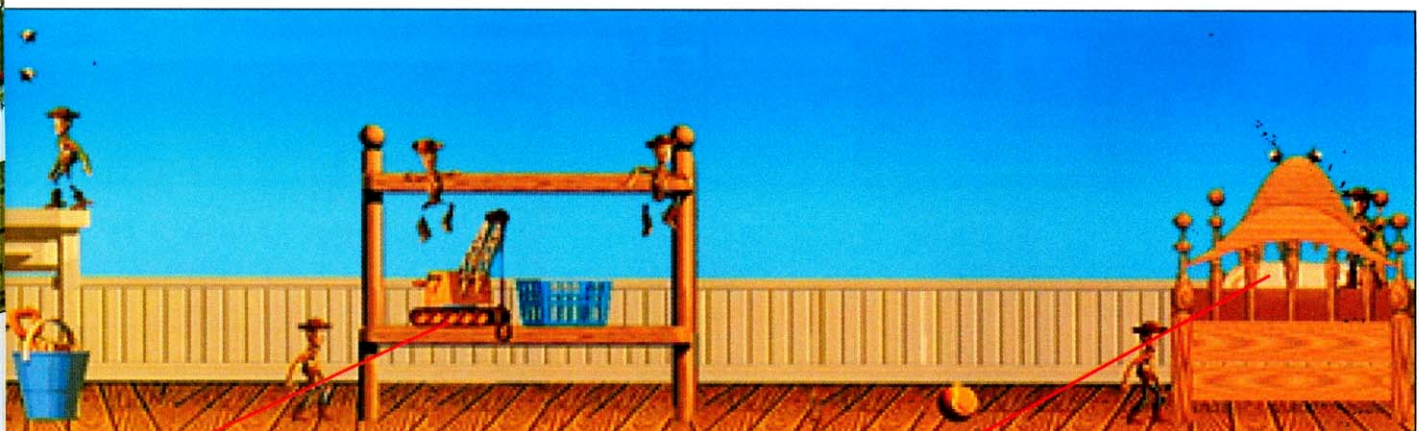
Um an die Extras auf den obersten Regalen zu kommen, könnt Ihr Woody mit seiner Peitsche an einem Haken schwingen lassen.

Während die Soldaten in Reih und Glied nach rechts marschieren, muß Woody vorausgehen und im Regal das Funkgerät nach unten werfen. Achtet auf Specky!

Die erste Mission ist fast geschafft. Wenn Ihr von der letzten Kommode auf den kleinen Tisch springt, habt Ihr das zweite Funkgerät gefunden und kommt einen Level weiter.



Die Spielzeuge laufen unterschiedlich schnell. Sorgt dafür, daß sie nirgends aufgehalten werden bevor Ihr Euch um das ferngesteuerte Auto und die Action-Figur kümmert!



Der Bagger im Regal nimmt den Eimer aus dem Weg, so daß das Auto unter Andys Bett gelangen kann.

Gemächlichen Schrittes folgt ihm die Action-Figur, während Woody mit Hilfe des Tennisballs auf dem Bett landen muß.



**Da ist sie nun, die neue Superpuppe Buzz Lightyear. Sofort will der Neuan-  
kömmling sein Können unter Beweis stellen und fordert Woody zum Duell. Der**

Level 3: Ego-Probe  
oder „Mensch, ist dieser Buzz eingebildet“

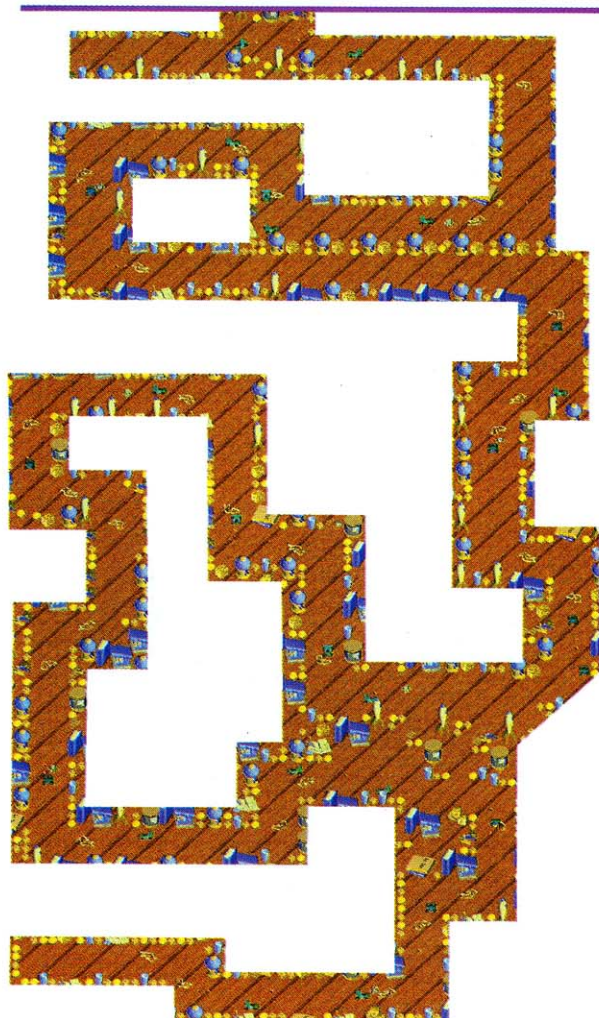


Wundert Euch nicht, wenn Buzz als erster ins Ziel kommt. Das Spiel wurde so programmiert, daß Woody nicht gewinnen kann. Deshalb könnt Ihr Euch ruhig

etwas Zeit nehmen, die Abgründe zu überspringen. Wenn Ihr hektisch durch den Level rast, kann es sehr leicht passieren, daß Ihr in einen Abgrund fällt.



Level 4: Schubs den Buzz  
oder „Meine Kiste fährt 210. schwups, die Polizei hat's nicht gesehen“ ...



„Micro Machines“-Spieler haben in diesem Level einen leichten Vorteil. Der ferngesteuerte Rennwagen hat einen enormen Batterieverbrauch. Um ständig „auf dem Laufenden“ zu sein, müßt Ihr jedesmal Buzz Light-Year anrem-peln. Daraufhin verliert er nämlich eine Batterie, mit der Ihr weiterfahren könnt.

Alptraum-Buzz



Der finstere Alptraum-Buzz beschießt Woody mit einem Laser, bevor er sich für kurze Zeit unsichtbar macht. Springt auf die Holzklotzchen und peitscht die orangen Kometen weg, damit Buzz ungeschützt ist.

Level 5: Die Rache der Spielzeuge  
oder „Mann, sind die sauer“

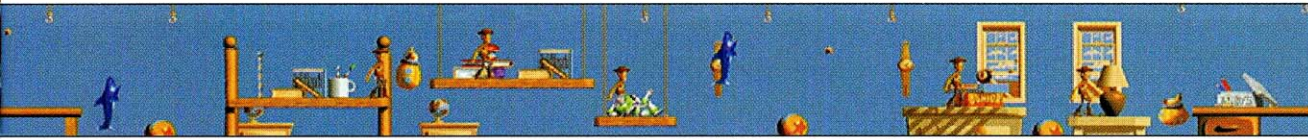


In diesem Level ist Eure Weitsichtigkeit gefragt. Woody muß sämtliche Hindernisse aus dem Weg räumen, damit der gutmütige Dinosaurier Rex unbeschadet von links nach rechts durch den Abschnitt rennen kann. Nutzt jede Möglichkeit, auf ein höher gelegenes Regal zu kommen, um die im Weg liegenden Gegenstände von rechts zu beseitigen! Sucht die Regale sorgfältig nach Extras ab!





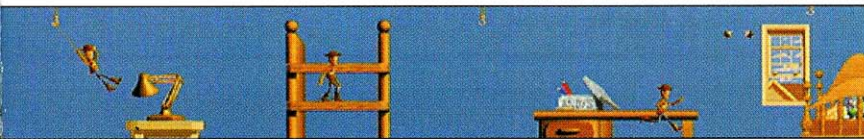
läßt sich natürlich die Möglichkeit, den Snob in einem Wettrennen zu schlagen, nicht nehmen. Aber er wird sein blaues Wunder erleben ...



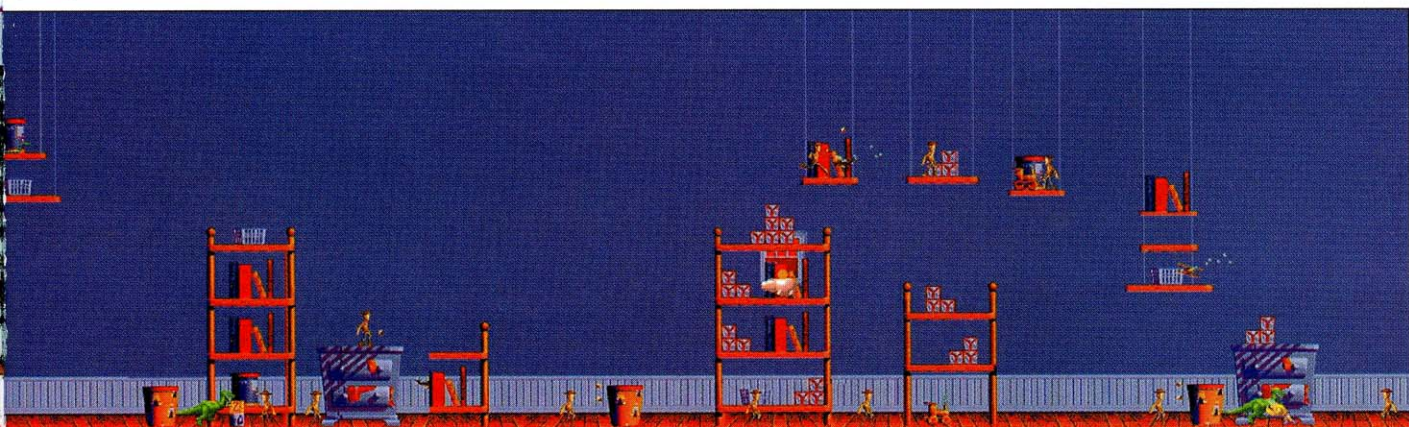
Die Haken an der Decke sind sehr leicht zu verfehlen. Es empfiehlt sich, die Gummi-Haie und Clowns mit dem Lasso zu fesseln, damit sie Euch keine Energie abziehen.



An dieser Stelle gibt es das einzige Extraleben in diesem Level. Laßt Euch von diesem Tisch rechts herunterfallen, und springt vom Gummiball ab! So verliert Ihr vielleicht etwas Energie, aber ein 1 Up sollte Euch das wert sein.



Buzz Lightyear hat es sich schon auf dem Bett – Woody's Stammplatz – gemütlich gemacht. Er belächelt Woody nur für seine „schwache“ Leistung.

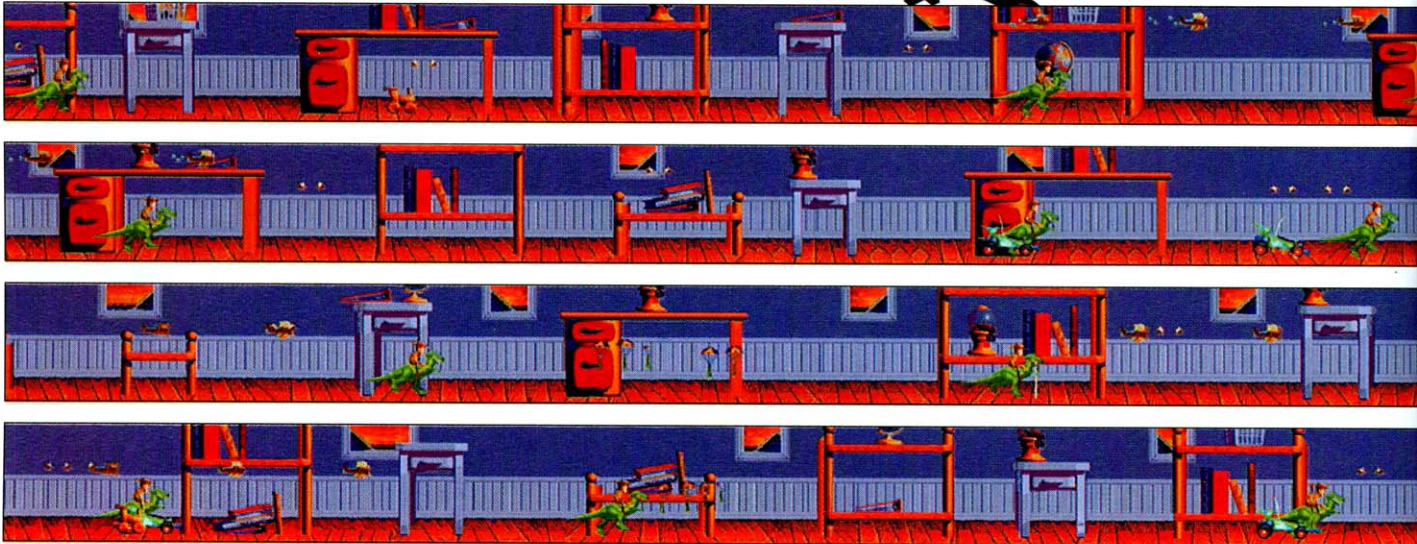






**Nun zeigen wir Euch Woodys Flucht  
vor den wütenden Spielsachen und  
Woodys und Buzz' Abenteuer im Freßtempel.**

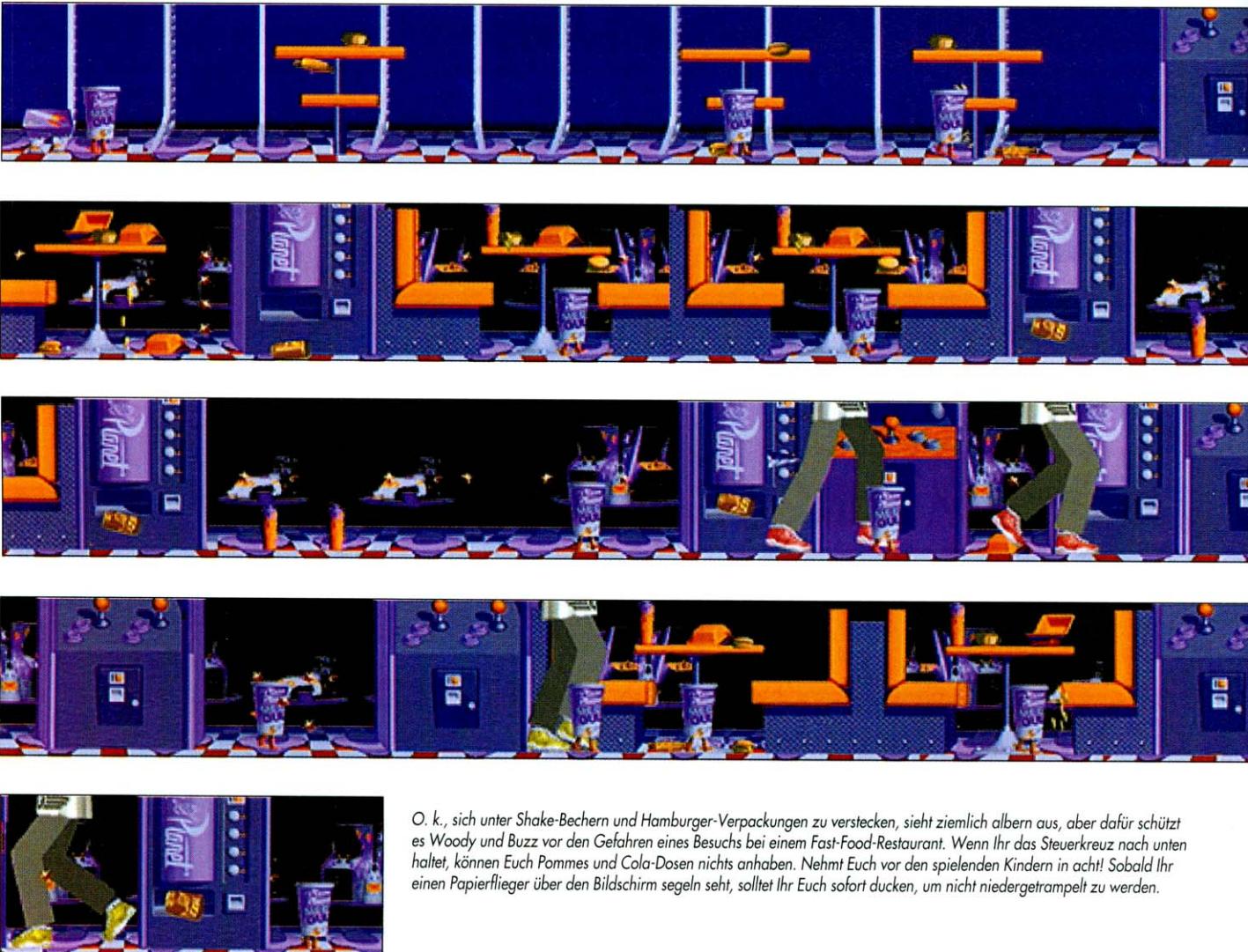
**Level 6: Lauf Rex, lauf!**  
oder „Moment, der Spruch kommt mir bekannt vor!“



Die Flucht aus dem Kinderzimmer entpuppt sich sehr bald als ein schneller Autoscoller. Ihr könnt Rex nicht anhalten, sondern nur beschleunigen oder abbremsen. Auf diesen Handlungsraum beschränkt, solltet Ihr Feindkontakt vermeiden.

Über die Holzlokomotiven kann Rex noch locker springen. Bleibt nie lange am linken Bildschirmrand, denn sonst werdet Ihr vom Rennflitzer angeschubst. Die Spielzeugflieger werfen übrigens Fallschirmsoldaten ab. Kommt ihnen also lieber nicht in die Quere!

**Level 7: Essen & Trinken**  
oder „Würger-Schling, my way ...“



O. k., sich unter Shake-Bechern und Hamburger-Verpackungen zu verstecken, sieht ziemlich albern aus, aber dafür schützt es Woody und Buzz vor den Gefahren eines Besuchs bei einem Fast-Food-Restaurant. Wenn Ihr das Steuerkreuz nach unten haltet, können Euch Pommes und Cola-Dosen nichts anhaben. Nehmt Euch vor den spielenden Kindern in acht! Sobald Ihr einen Papierflieger über den Bildschirm segeln seht, solltet Ihr Euch sofort ducken, um nicht niedergetrampelt zu werden.



## Buzz-Kampf

Ihr müßt den umherfliegenden Buzz mehrere Male mit dem Reifen fesseln. Mit seiner Peitsche kann Woody den Reifen wegschleudern.



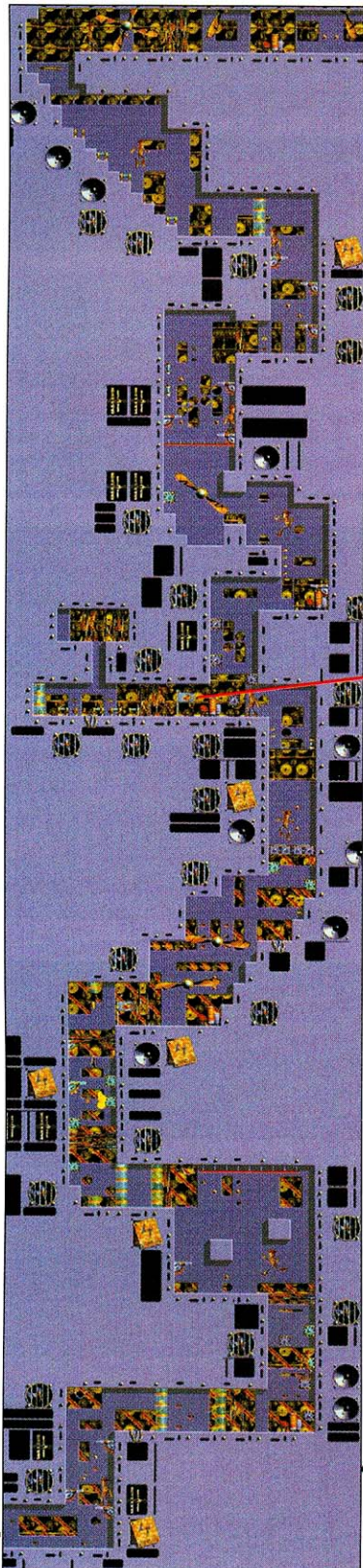
Geschafft! Ihr seid den wild gewordenen Spielsachen entkommen. Nun müßt Ihr Buzz mit einem Reifen fesseln und mit ihm zum Pizza-Planet fahren.







Level 8: Im Greifer-Automaten  
oder „Wahrlich ein Jumpfahrrad, dieses Toy Story“



Das Ende ist nicht mehr weit. Von nun an geht es nur noch über ein paar platzende Elektronikteile, und schon seid Ihr so gut wie im Ziel.

An dieser Stelle gibt es endlich eine Restart-Flagge. Laßt sie Euch nicht entgehen!

Dieser Level kostet Nerven. Ihr müßt Woody sehr genau steuern, um auf den fahrenden Plattformen nach oben springen zu können. Auf einigen Plattformen empfiehlt es sich, etwas länger stehenzubleiben.



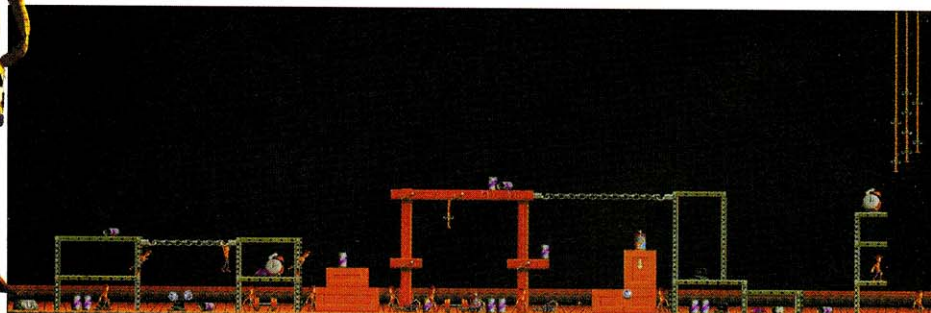
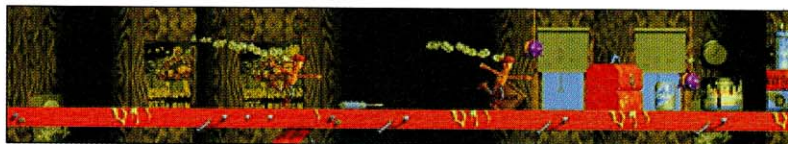
Sids Werkbank ist ein Ort des Grauens für alle Spielzeuge. Zwischen Bunsenbrennern und Dartpfeilen muß sich Woody seinen Weg bahnen, um mit Buzz Lightyear fliehen zu können.



Der Level ist zwar ellenlang, bietet aber wenig Neues. Die Hindernisse wiederholen sich sehr bald. Achtet auf die gefährlichen Spinnen!



Sid hat Woody mit Hilfe einer Lupe angekockelt. Daraufhin rennt der Cowboy wild nach vorn. Während dieser Zeit könnt Ihr ihn nur bedingt steuern. Auf Sprünge muß z. B. verzichtet werden.



Dieser Level sieht auf den ersten Blick nicht sonderlich schwierig aus, doch beim zweiten Hinsehen erkennt Ihr die Ansammlung von Haken. An denen muß sich Woody geschickt schwingen, in der Luft drehen und mit seiner Peitsche ...

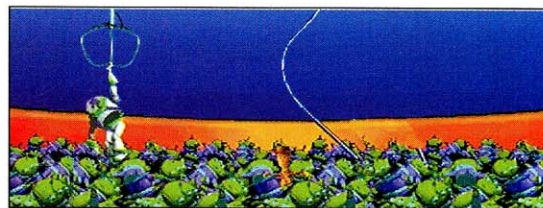
Start



### Level 9: Im Automaten-Labyrinth oder „Wicht ihr, es soll da so ‘n Spiel geben ...“



Das Labyrinth ist leicht. Orientiert Euch einfach an der rechten Wand!



Woody muß Aliens mit der Peitsche gegen die Klaue schlagen. Geht neben Buzz in die Hocke, und triggert den Schlag-Button, wenn die Klaue kommt!



Das Hangeln kennen wir ja bereits aus vorangegangenen Leveln. Dabei ist es im Grunde das selbe Prinzip, bloß in neuer Aufmachung. Wer bis dorthin kommt, kommt auch weiter.



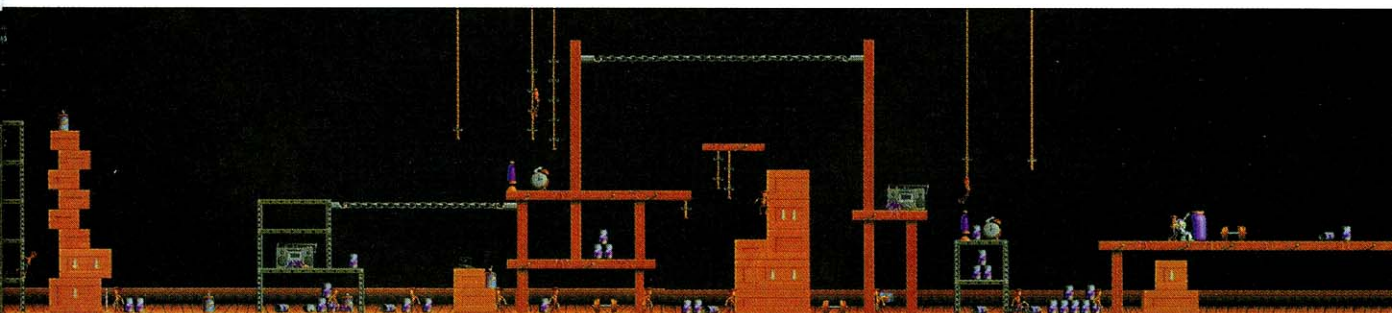
Nach dieser Restart-Flagge taucht plötzlich Sid auf. Woody stellt sich ‚tot‘ und bietet dem Lausebengel damit ein gutes Ziel.



Eine Schale mit Wasser löscht das Feuer – vorübergehend! Nach kurzer Zeit entzündet Woodys Hut erneut, und das Dilemma geht nochmal von vorne los.



Puh! Das war eine ziemlich hitzige Angelegenheit. Doch bloß keine Müdigkeit vor-schützen, es ist noch nicht überstanden!



... nach dem nächsten höher gelegenen Haken schlagen. Wenn es auf Anhieb nicht klappen sollte, denkt immer daran: Übung macht den Meister ... und Meica macht das Würstchen!

Level 10: Sids Werkbank  
oder „Dr. Phibes Horrorkabinett ist nichts dagegen!“

Level 11: Kampf den Mutanten-Spielzeugen  
oder „Wow, ein Harare-Arm!“

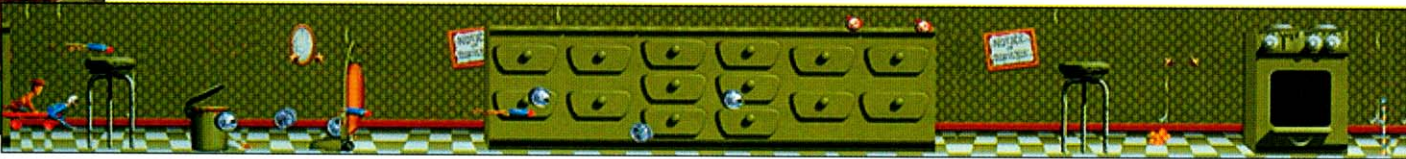
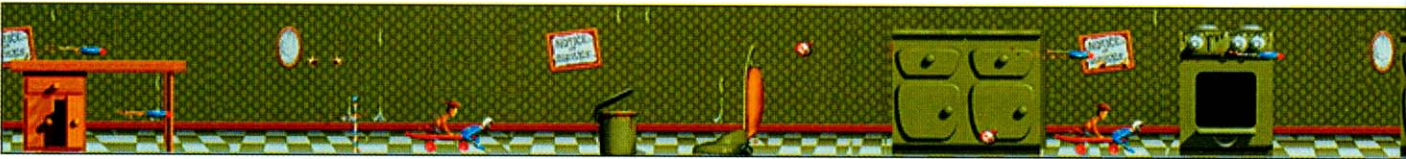
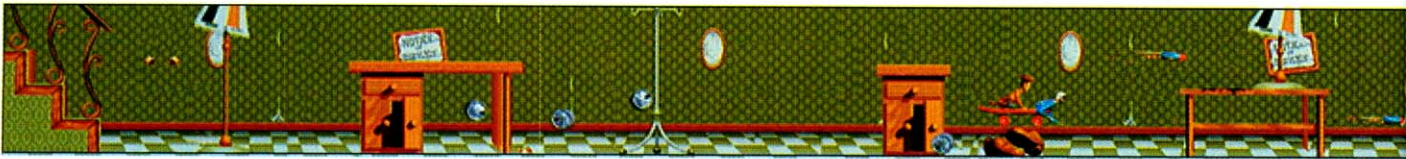


**Ja, Freunde, glaubt es ruhig! Auf dieser Doppelseite seht Ihr einen einzigen Level! In der längsten aller ‚Toy Story‘-Stages wird Woody von Sids beißwütigem**

Level 12: Roller-Bob  
oder „Rollin‘, rollin‘, rollin“



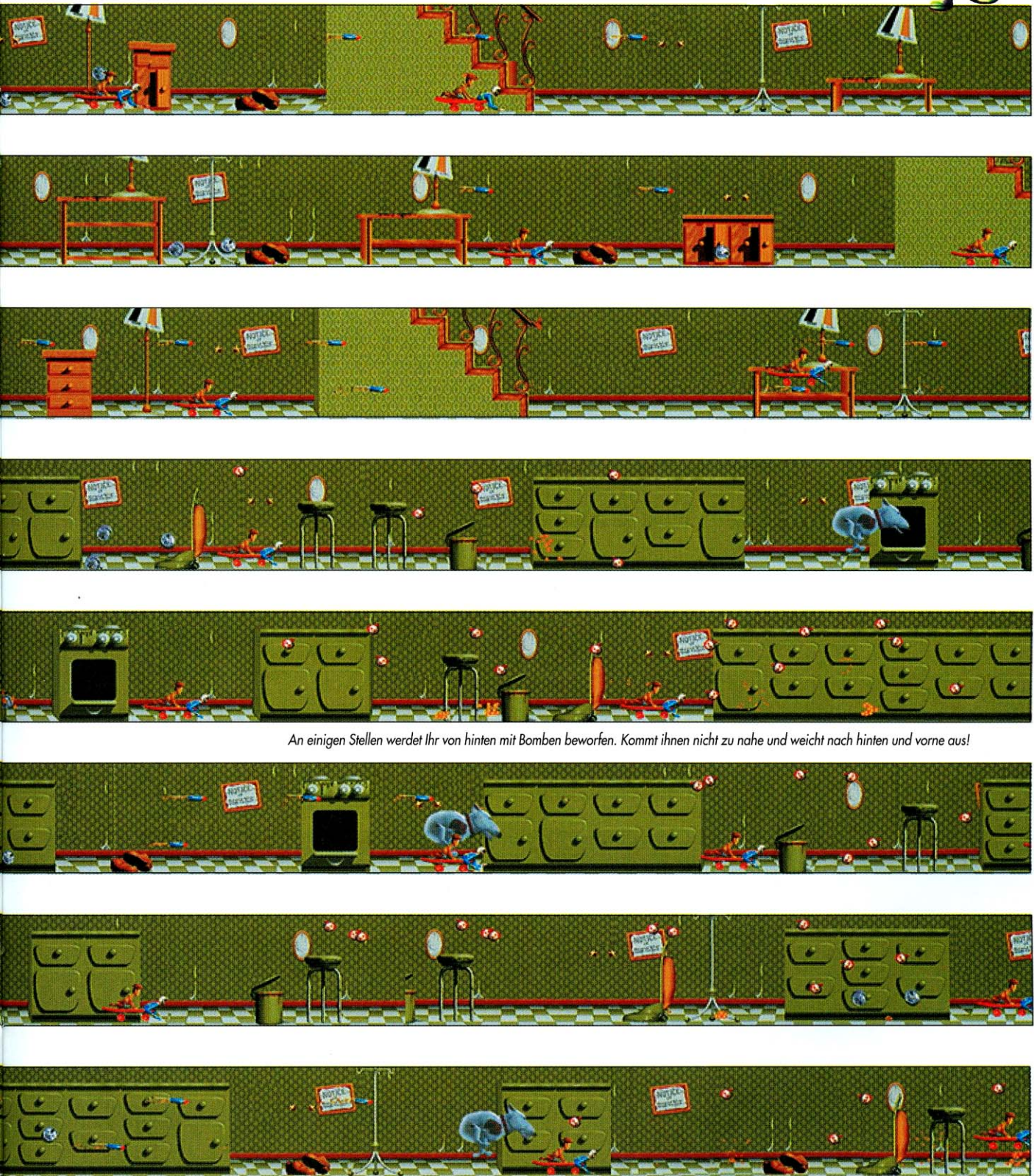
Haltet Euch immer in der Mitte des Bildschirms auf! Dieser Level ist ähnlich konzipiert wie der Rex-Reit-Abschnitt. Achtet auf Raketen und vor allem auf Nero!







**Köter Nero gejagt. Aber mit Hilfe von Roller-Bob und seinem Skateboard kann der Stoff-Cowboy dem rasenden Hund entkommen.**



An einigen Stellen werdet Ihr von hinten mit Bomben beworfen. Kommt ihnen nicht zu nahe und weicht nach hinten und vorne aus!

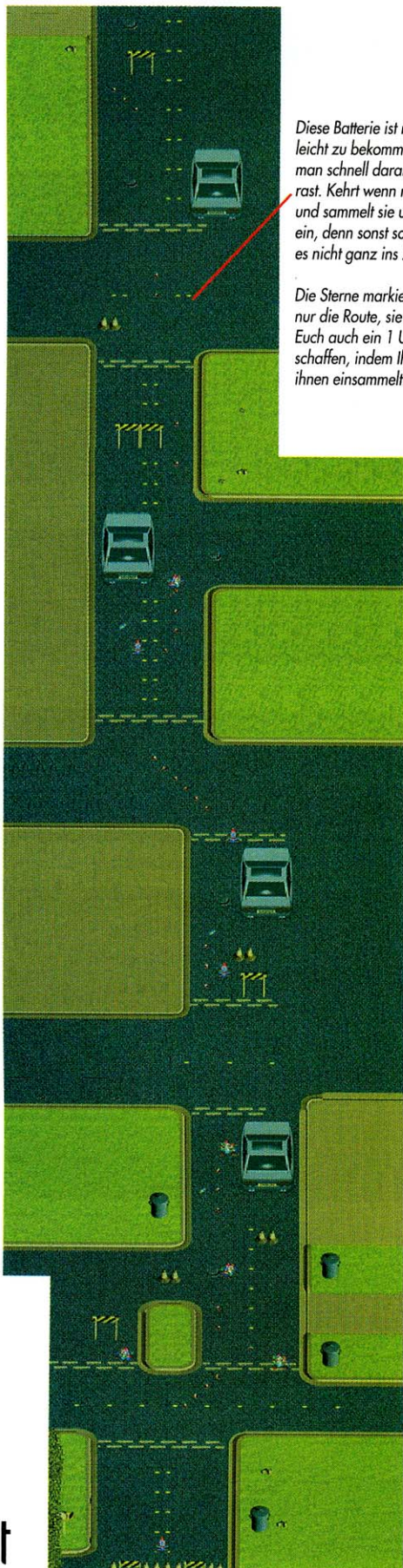
Wenn Ihr Euch von dem anschließenden Geschwindigkeitsrausch wieder erholt habt, macht Euch für den zweiten und letzten 'Micro Machines'-ähnlichen Level bereit!





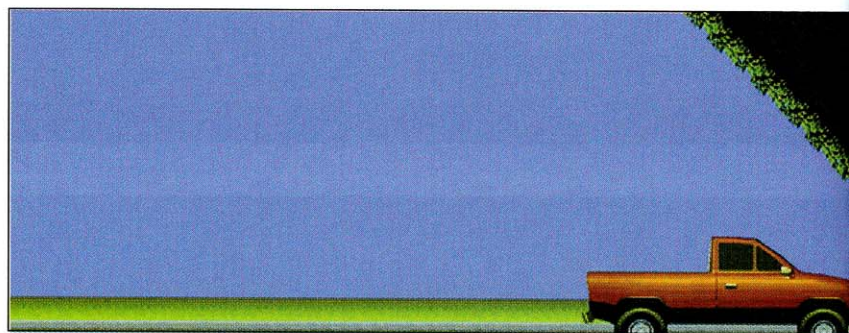
**Alles fertigmachen zum Endspurt! Die folgenden beiden Level sind mindestens ebenso rasant wie die Original-Szenen im Kinofilm. Doch nachdem dies überstanden ist, dürft Ihr endlich den Abspann bewundern!**

Level 13: Gib Gummi!  
oder „Boah ey, voll mit ohne Fuchsschwanz das Ganze!“

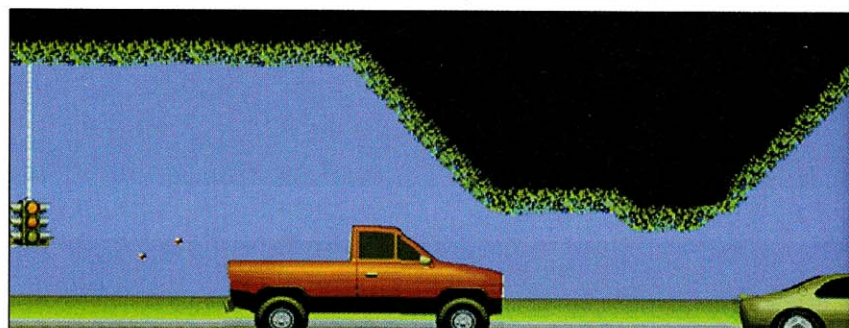


Diese Batterie ist nicht sehr leicht zu bekommen, weil man schnell daran vorbei rast. Kehrt wenn nötig um, und sammelt sie unbedingt ein, denn sonst schafft Ihr es nicht ganz ins Ziel!

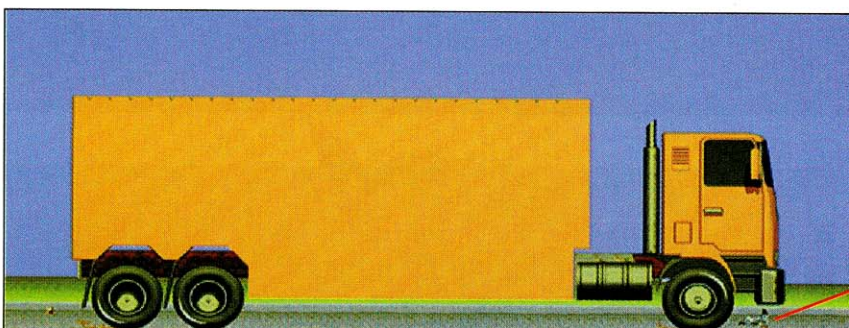
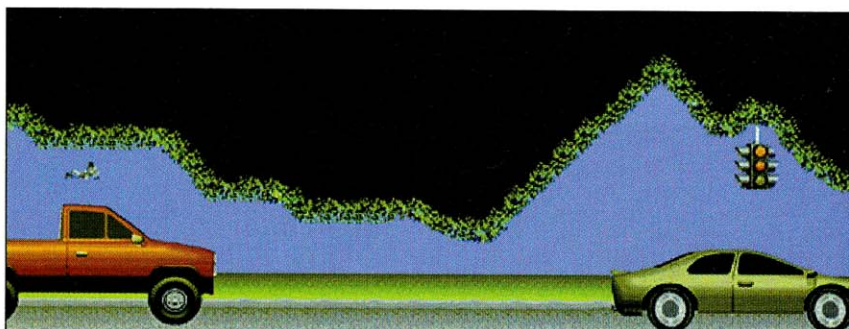
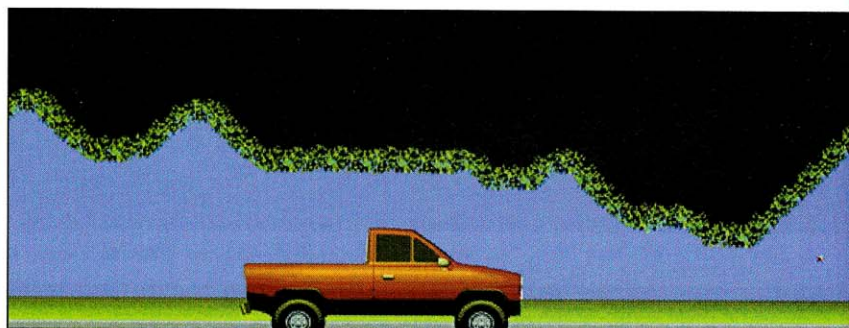
Die Sterne markieren nicht nur die Route, sie können Euch auch ein 1 Up beschaffen, indem Ihr 50 von ihnen einsammelt.



So, das ist nun der letzte Level. Laßt Euch viel Zeit, Buzz zu steuern! Das ist kein Rennen!

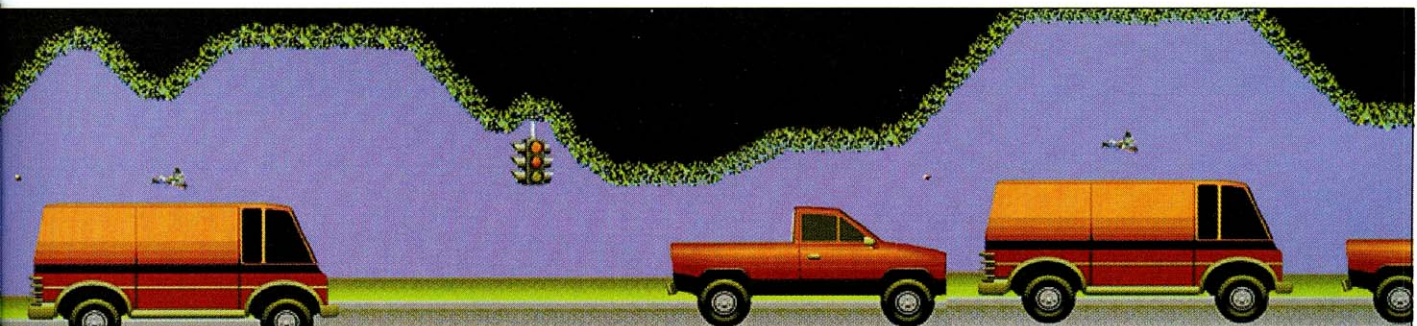
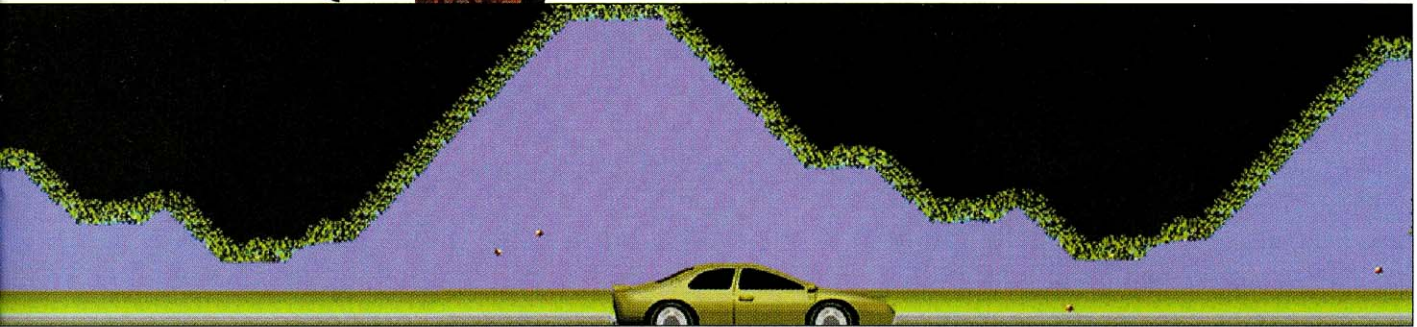


Haltet Euch mit Buzz stets am linken Bildschirmrand auf, so habt Ihr mehr Zeit, Hindernissen auszuweichen!

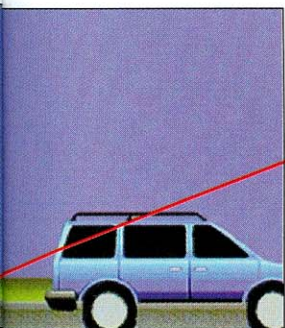


Start





An einigen Stellen kommt man schnell ins Schwitzen. Geht die Sache ruhig langsam an und rechnet immer mit starken Größenunterschieden der einzelnen Hindernisse!



Wenn Ihr es über den Lastwagen geschafft habt, seid Ihr schon fast am Ziel. Steuert Buzz nun vor das Vorderrad des Lkws und danach über das blaue Auto! Gratulation, Ihr habt's geschafft!

# Ende



Level 14: Raketen-Mann  
oder „Gleich ist es geschafft“ ... Achtung, jetzt ... moment, jetzt gleich ...



# DIE SPECIAL-MOVES

Lange mußten Beat-'em-Up-Freaks auf WeaponLord warten, doch seit Februar '96 klirren auf dem SNES die Schwerter. Als Einstiegshilfe in die rabiate Barbarenwelt liefern wir Euch die Special-Moves der sieben Kämpfer. kk/mik



Neben den zahlreichen Spezialattacken, die jeder Kämpfer beherrscht, bietet WeaponLord ein sehr durchdachtes und innovatives Block-System. Um die allseits bekannten Nachteile eines normalen Blocks zu vermeiden, haben die



Programmierer in WeaponLord mehrere Varianten eingebaut, einen Schlag zu abzufangen. 'Thrust Blocking' ist ein offensiver Block

der es Euch ermöglicht, schnell mit einer Gegenattacke oder Schlagkombination zu kontern. Zudem gibt es die Möglichkeit, die Deckung überraschend

fallen zu lassen, um dann dem Gegner mit einem gezielten Treffer zu begegnen. Diese Vari-

ante nennt sich 'Guard Dropping'. Ebenfalls könnt Ihr Euren Kontrahenten mit sogenannten 'Power Deflect Moves' zur Verzweiflung bringen. Führt Ihr einen dieser Moves aus, kurz bevor Euer Gegner Euch attackiert, wehrt Ihr seinen Schlag ab und fügt ihm obendrein noch Schaden zu. Die letzte, aber interes-



santeste Defensiv-Taktik ist das 'Weapon-To-Weapon-Blocking'. Diese ermöglicht es Euch, einen Hieb des Gegners mit einem Schlag Eurerseits abzufangen.

Allerdings ist hierfür perfektes Timing absolut notwendig. Let's do it!



## DIVADA

Größe: 182 cm  
Alter: 25

Gewicht: 95 kg  
Waffe: Twin-Bladed Staff



### Special-Moves:

Ground Blast: X oder R halten,

Power Flip: X oder R halten,

Soul Drill: + X oder R

Orb of Souls: X oder R halten,

Orb of Souls Break Out (nur nach dem Orb-of-Souls-Move anzuwenden): + R

Psycho Blades: B oder A halten,

Heel Kick: Guard Drop: ( B oder A)

Death Whirl: , B oder A

Hell Deflect: Power Deflect: B oder A halten,

Soul Displacer: B oder A halten,





# DIE SPECIAL-MOVES



## KORR

Größe: 190 cm

Alter: 25

Gewicht: 130 kg

Waffe: Broadsword

### Special-Moves:

Heart Strike: X oder R halten,  $\uparrow \uparrow \downarrow$

Double Flame Strike: X oder R halten,  $\downarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow$

360 Flame Strike: X oder R halten,  $\rightarrow \uparrow \nearrow$

Power Kick: Guard Drop:  $\leftarrow$ , ( $\rightarrow$  X) oder  $\leftarrow$ , ( $\rightarrow$  R)

Fire Storm: B oder A halten,  $\uparrow \nearrow \downarrow$

Power Deflect: B oder A halten,  $\rightarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow$

Tarok Strike: B oder A halten,  $\nearrow \downarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow$

Power Push:  $\rightarrow \nearrow \downarrow \nearrow$ , X oder R

Knee Tarok:  $\rightarrow \nearrow \downarrow \nearrow \rightarrow$ , A

Elbow Smash:  $\rightarrow$ , ( $\rightarrow$  B) oder ( $\rightarrow$  A)

Gut Smash:  $\leftarrow \nearrow \downarrow \nearrow \rightarrow$ , X oder R



## ZORN

Größe: 187 cm

Alter: 25

Gewicht: 102 kg

Waffe: Ivory Axe und Skull Shield

### Special-Moves:

Shield Crack: Guard Drop: X oder R halten,  $\uparrow \leftarrow \downarrow$

Scream Shield Smash: Power Deflect: X oder R halten,  $\rightarrow \uparrow \rightarrow$

Corpse Striker:  $\downarrow$  + X oder R gleichzeitig (2 Sekunden gedrückt halten), dann  $\uparrow \nearrow$

Hell Grinder:  $\leftarrow$  (2 Sek.), dann  $\rightarrow$ , X oder R

Demon Axe:  $\leftarrow$  + B oder A gleichzeitig (2 Sek.), dann  $\rightarrow \rightarrow$

Axe Trip:  $\leftarrow \rightarrow \downarrow \nearrow$ , B oder A

Hell Fire: B oder A halten,  $\downarrow \nearrow \uparrow$

Ancient Axe:  $\leftarrow \nearrow \rightarrow$ , X oder R

Axe Lift: B oder A halten,  $\uparrow \nearrow$

Roll Attack:  $\rightarrow \nearrow \nearrow$ , X oder R





# DIE SPECIAL-MOVES



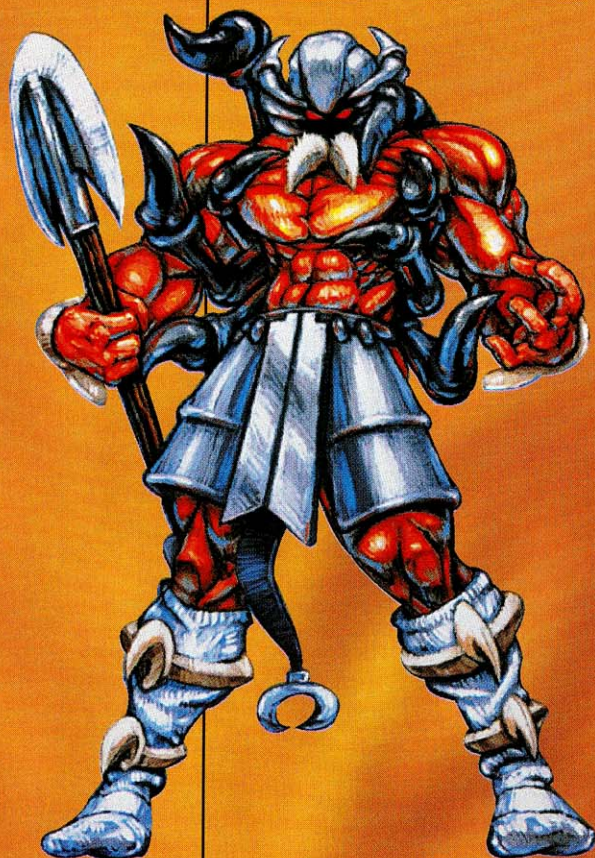
## JENTAI

Größe: 209 cm  
Alter: 25

Gewicht: 119 kg  
Waffe: Falchon

### Special-Moves:

Down Strike: X oder R halten, ↑↑↓  
 Aura Strike: ←↓↘←, X oder R  
 Backhand Blast: X oder R halten, ←↘→  
 Back Blade Strike: B oder A halten, ←↘↓↘→  
 Ram Toss: B oder A halten, →↗↑←  
 Shield Spike: ←, (→ zusammen mit B oder A)  
 Leg Breaker: ↓↘→, B oder A  
 Death Blade Frenzy: B oder A halten, ↘↓→  
 Reverse Kick: Guard Drop: ←, (→ zusammen mit X oder R)  
 Shield Toss (Power Deflect): X oder R halten, ↓↘→



## ZARAK

Größe: 212 cm  
Alter: 25

Gewicht: 195 kg  
Waffe: Guillotine

### Special-Moves:

Chaos: X oder R halten, →↑↗  
 Warp Spider: X oder R halten, ↑↘←  
 Inferno: →↘↗, X oder R  
 Widow's Grip: ←, zusammen mit X oder R zwei Sekunden halten, ↘→  
 Guillotine Strike: ↓, zusammen mit X oder R zwei Sekunden halten, ↑↗  
 Web Rip: →↘↗, B oder A  
 Power Vault (Guard Drop): ←↗→, B oder A  
 Web Slap (Power Deflect): ←, zusammen mit B oder A zwei Sekunden halten, →







# DIE SPECIAL-MOVES

## BANE

Größe: 201 cm

Gewicht: 178 kg

Alter: 25

Waffe: Rock Warhammer

### Special-Moves:

Head Rocker:  $\rightarrow \downarrow \rightarrow$ , X oder R

Berserker: B oder A halten,  $\leftarrow \rightarrow \nearrow$

The Mutilator:  $\downarrow$ , ( $\downarrow$  zusammen mit X oder R)

Hammer Blast: B oder A halten,  $\uparrow \leftarrow \downarrow$

Cursed Kick: B oder A halten,  $\searrow \nearrow \rightarrow$

Cursed Slam: X oder R halten,  $\rightarrow \nearrow \uparrow \downarrow$

Skull Crusher: X oder R halten,  $\leftarrow \nearrow \uparrow \nearrow$

Fang Gutter:  $\leftarrow \nearrow \rightarrow$ , B oder A

Power Hammer (Power Deflect):  $\leftarrow \nearrow \downarrow$ , B oder A

Iron Fist (Guard Drop):  $\leftarrow \nearrow \downarrow \rightarrow$ , B oder A



## TALAZIA

Größe: 187 cm

Gewicht: 102 kg

Alter: 25

Waffe: Talon Blade

### Special-Moves:

Air Tear: X oder R halten,  $\uparrow \nearrow \rightarrow$

Air Frenzy: B oder A halten,  $\uparrow \rightarrow \nearrow$

Prey Launch:  $\nearrow \downarrow \rightarrow$ , X oder R

Phoenix Strike: R halten,  $\leftarrow \nearrow \downarrow \rightarrow$

Rip Claw: B oder A halten,  $\leftarrow \nearrow \downarrow \downarrow$

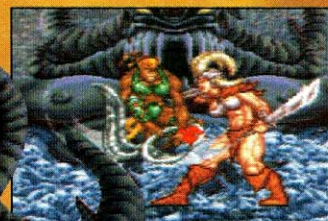
Reverse Claw: X oder R halten,  $\uparrow \uparrow \downarrow$

Talon Blade:  $\leftarrow \downarrow \leftarrow$ , X oder R

Kick Up:  $\rightarrow \nearrow \uparrow$ , A

Shadow Deflect (Power Deflect):  $\downarrow \searrow \nearrow$ , B oder A

Falcon Strike (Guard Drop): B oder A halten,  $\uparrow \nearrow \leftarrow$







### Abadox (NES)

**Unverwundbarkeit:** Drückt im Titelbild A, A, o, B, B, u, A, B und START.

### Actraiser II (SNES)

**Paßwörter (Stufe: Easy):**

- Stage 1: XZKC XBZN XXZD  
JCLD XYTX SLCS
- Stage 2: MWMM YJPK BCCH  
MFLT CMSP TPTE
- Stage 3: JYWT TSTP MBXX  
JSLY MSDD
- Stage 4: MFLH MFDS LTYP  
MFMJ PLBW YYJP
- Stage 5: MFMJ TLK WSFP  
MFMJ TWSY FYPX
- Stage 6: MFXT SHJT BDLY  
MFCY BDXF CXBY

**Paßwörter (Stufe: Normal):**

- Stage 1: XZKC XBZM WTHC  
JCLD XYTX
- Stage 2: MLWK BPZW YJCW  
MMFH MBKC FFTZ
- Stage 3: MSCY HKHD ZFHC  
MFLT CMSP XWFZ
- Stage 4: MFLH MFDS HXPS  
MFMJ PLBW LPCX
- Stage 5: MFMJ TLK FPTP  
MFMJ TWSY HMTF
- Stage 6: MFXT SHJT CYTP  
MFCY BPDF DWKL
- Stage 7: MFCL SYMC MCXF  
MFCL SYMX WKTD

**Paßwörter (Stufe: Hard):**

- Stage 1: XZKC XBZM FSFC  
FCLD XYTX XXXJ
- Stage 2: MLWK BPZW LBPJ  
MMFH MBKC HJWP
- Stage 3: MSCY HKHD BYMF  
MFLT CMSP WXXK
- Stage 4: MFLH MFDS PHYX  
MFMJ PLBW MSYW
- Stage 5: MFMJ TLK HTWT  
MFMJ TWSX JSHJ
- Stage 6: MFZT SHJT DLWP  
MFCY BPDF YZJT
- Stage 7: MFCL SYMC PWWK  
MFCL SYMX FJSD

Wenn Ihr MYST MYST MYST eingibt, landet Ihr im letzten Level mit unendlich vielen Leben.



### The Adams Family (SNES)

**Paßwörter:**

Der Vogel ist besiegt: &191?  
Wednesday befreit: &ZY12  
Schneemann besiegt: VZR19  
Puggsley befreit: BZRKX  
Onkel Fester befreit: BGJLW  
Tausendfüßler besiegt: BLJK#  
100 Leben nach dem ersten Ableben: 11111  
100 Leben, fünf volle Herzen und ein Schwert: 2112

### Adventure Island (GB)

**Levelanwahl:** Drückt im Titelbild r, l, r, l, A, B, A, B.

### Adventure Island (NES)

**Continues:** Wenn Ihr gerade Euer letztes Leben ausgehaucht habt, drückt gleichzeitig l und START, um in dem Level weiterzuspielen, in dem Ihr gerade gestorben seid.

**Levelanwahl:** Drückt im Titelbild r, l, r, l, A, B, A, B.

### Adventure Island 2 (NES)

**Levelanwahl:** Drückt im Titelbild r, l, r, l, A, B, A, B. Jetzt könnt Ihr Euch die Inseln aussuchen und durch Drücken von A spielen.

### Adventures of Lolo (NES)

**Paßwörter:**

CMZJ  
DCYT  
DLYK  
DPYH  
DZVY

Die Extra-Paßwörter beginnen übrigens alle mit RRO und enden mit A, B, C, oder D.

### Adventures of Lolo II (NES)

**Paßwörter:**

HHKK  
HBKM  
HJKR  
QHDK  
QVDT  
QYDL  
QDDQ  
VPDP

Die Extra-Paßwörter beginnen übrigens alle mit PRO und enden mit A, B, C, oder D.

### Aero the AcroBat (SNES)

**Levelskip:** Drückt zur Vorbereitung dieses Cheats im Start/Option-Bildschirm u, A, u, Y, u, A, Y. Hat es geklappt, ertönt eine Glocke. Von nun an braucht Ihr während des jeweiligen Levelbeginns (wenn Aero vom Himmel fällt) nur START drücken und folgende Kombination eingeben: o, X, u, B, l, Y, r, A, LB, RB, SELECT.

**Fünf Continues:** Drückt, wenn Aero im Titelbild zu sehen ist, X, Y, B, A, X, A, B, Y und dann gleichzeitig o und LB.

### Aerobiz Supersonic (SNES)

**Verstecktes Spiel:** Um in ein verstecktes Game zu gelangen, müßt Ihr das Spiel starten und warten, bis ein Joypad-ähnliches Icon erscheint. Wählt es mit dem A-Button an und drückt SELECT! Das ist schon alles!

### Aladdin (GB)

**Levelskip:** Drückt im Pausenmodus A, B, B, A, A, B, B, A.

### Aladdin (SNES)

**Paßwörter:**

Level 2: Dschinni, Abu, Aladdin, Sultan

Level 3: Dschafar, Abu, Jasmin, Dschinni  
Level 4: Dschinni, Dschafar, Aladdin, Abu  
Level 5: Abu, Aladdin, Dschinni, Jasmin  
Level 6: Jasmin, Dschafar, Sultan, Jasmin  
Level 7: Dschafar, Jasmin, Aladdin, Dschafar  
Wenn Ihr es schafft, ohne Paßwörter oder Continues durchzuspielen, gibt es übrigens einen anderen Abspann zu sehen.

### Alien 3 (GB)

**Musik/Effekte abschalten:** Drückt im Inventar-Menü einmal START, um nur die Effekte zu hören. Drückt zweimal START, um nur der Musik zu lauschen.

### Alien 3 (SNES)

**Levelcodes:**

Level 2: QUESTION  
Level 3: MASTERED  
Level 4: MOTORWAY  
Level 5: CABINETS  
Level 6: SQUIRREL  
Abspann: OVERGAME

**Cheat:** Drückt im Titelbild auf Pad 2 A, B, Y, X. Auf Pad 1 lassen sich jetzt einige nette Extras anwählen. A-Button: unverwundbar, B-Button: bessere Waffen, C-Button: unendliche Energie. Wenn Ihr den Cheat mehrmals eingibt, könnt Ihr Euch alle drei Extras holen.



### Animaniacs (GB)

**Paßwörter (Stufe: Normal):**

Level 1: Dot, nichts, Yakko, Wakko, Dot, Wakko, Dot, Yakko, nichts  
Level 2: Dot, nichts, Yakko, Wakko, Yakko, Wakko, Dot, Yakko, Wakko  
Level 3: Dot, nichts, Yakko, Yakko, Yakko, Wakko, Dot, nichts, Wakko  
Level 4: nichts, nichts, Yakko, nichts, nichts, Wakko, Dot, Wakko, Wakko

### Alien vs. Predator (SNES)

**Geheimes Optionsmenü:** Wenn im Intro das Mädchen zu Stein wird, drückt START, LB r und X.

**Levelanwahl:** Gebt im Titelbild mit Pad 2 LB, RB, X, A ein. Dann mit Pad 1 das Spiel starten.

### Ardy Lightfoot (SNES)

**Paßwörter:**

Level 0: XXXTP  
Level 1: KTXPX  
Level 2: XPTXK  
Level 3: XXPTK  
Level 4: XTPKX  
Level 5: TPXXK  
Level 6: TXKXP  
Level 7: XKXTP





Level 8: XPXKT  
 Level 9: XXXKT  
 Level 10: TXXPK  
 Level 11: PTKXX  
 Level 12: KTXXP  
 Level 13: KTPXX  
 Level 14: XPXTK  
 Level 15: PXXT K  
 Level 16: TKXXP  
 Level 17: XKTXP

## Art of Fighting (SNES)

**Abspann:** Pausiert das Spiel im Story-Mode und gebt o, X, I, Y, u, B, r, A, LB, Y, SELECT ein.

## Asterix & Obelix (SNES)

**Cheat:** Stellt zunächst den Zweispieler-Modus ein und pausiert das Spiel nach Beginn! Je nach dem, mit welchem Gallier Ihr weitermachen wollt, drückt Ihr auf Pad 1 oder 2 so lange RB bis sich die Leben des anderen Spielers zu den Eurigen hinzuaddieren. Ihr schaufelt die Leben quasi vom einen zum anderen Helden, und erhaltet dadurch doppelt so viele Versuche.

### Levelcodes:

Level 1: Asterix / Obelix / Hund / Opa  
 Level 2: Frau / Herrscher / Obelix / Hund  
 Level 3: Hund / Frau / Opa / Herrscher  
 Level 4: Frau / Asterix / Hund / Obelix

## Astynax (NES)

**Stage Select:** Drückt im Titelbild o, u, I, r, B, B, B, B, START.

**Unverwundbarkeit:** Drückt während des Spiels o, o, o, o, u, I, r, o, START.

## Axelay (SNES)

**Levelskip:** Um in den nächsten Level zu springen, müßt Ihr während der Einblendung des Start-Zeichens (jeweils zu Beginn der Level) mehrmals o und u drücken.



## B. C. Kid 2 (GB)

### Levelcodes:

Level 2: 0320  
 Level 3: 7534  
 Level 4: 2821  
 Level 5: 7939  
 Level 6: 6359

## B.O.B. (SNES)

### Levelcodes:

Welt 1:  
 Level 1: 171058  
 Level 2: 950745  
 Level 3: 472149  
 Welt 2:  
 Level 1: 672451  
 Level 2: 272578  
 Level 3: 652074

Level 4: 265648  
 Level 5: 462893  
 Level 6: 583172  
 Welt 3:  
 Level 1: 743690  
 Level 2: 103928  
 Level 3: 144895  
 Level 4: 775092  
 Level 5: 481376

**Unverwundbarkeit etc.:** Ein ganz besonderer Code ist 393270. Wenn Ihr den eingibt, wird zwar gemeldet, daß der Code falsch sei, startet Ihr aber das Spiel, so werdet Ihr eine Überraschung erleben: Ihr habt Waffen und Fernbedienungen im Überfluß und seid nahezu unverwundbar.

## Bad Dudes (NES)

**64 Leben:** Drückt beim Titelscreen auf Pad 2 B, A, o, u, o, u und dann auf Pad 1 START.

## Bart &

## The Beanstalk (GB)

**Levelanwahl:** Drückt im Titelbildschirm r, A, u, B, A, u, I, A, u.

## Batman Forever (SNES)

**Levelanwahl:** Wenn Ihr das Spiel gestartet habt und in den Screen gelangt seid, in dem Ihr Training bzw. Regular Game einstellen könnt, dann drückt I, o, I, I, A, B, Y! Nun blinkt der Bildschirm kurz auf. Startet danach ein normales Spiel mit Batman oder Robin und schon erscheint der Levelanwahlscreen! Indem Ihr o oder u drückt, lassen sich die verschiedenen Level anwählen. Einzelne Abschnitte erreicht Ihr, wenn Ihr I oder r drückt. **Mit Riddler im Trainings-Modus spielen:** Gebt den Cheat für die Levelanwahl ein. Drückt dazu im Options-Menü I, o, I, I, A, B, Y.

### Die Special-Moves des Riddler:

Move 1: u (halten) + Y (triggern)  
 Move 2: X (triggern)  
 Move 3: I, r + X  
 Move 4: u, ru, r, u, ru, r + Y



## Batman Returns (NES)

### Levelcodes:

Level 1.2: 1996 14BBBB61  
 Level 2.1: 1997 14BBBB71  
 Level 2.2: 1998 14BBBB81  
 Level 2.3: 1999 14BBBB19  
 Level 3.1: 1991 14BBBB18  
 Level 3.2: 199B 14BBBB17  
 Level 3.3: 199X 14BBBB16  
 Level 4.1: 199D 14BBBB15  
 Level 4.2: 199Y 14BBBB13  
 Level 4.3: 1992 14BBBB13  
 Level 5.1: 199\* 14BBBB89

Level 5.2: 1991 14BBBB66  
 Level 6.1: 1992 14BBBB21  
 Level 6.2: 1993 14BBBB64

**Unendlich Energie:** Unverwundbar werdet Ihr durch die Eingabe des Paßwortes 8155438765.

## Batman Returns (SNES)

**Zwei Leben mehr:** Geht ins Options-Menü und drückt auf dem zweiten Pad o, o, u, u, I, r, I, r, B, A.

**9 Continues:** Im Options-Menü o, X, I, Y, u, B, r, A, o, X drücken.



## Batman - Return of the Joker (NES)

### Levelcodes:

Level 2.1: NMLL  
 Level 3.1: LGZQ  
 Level 4.1: GNXF  
 Level 5.1: QGVN  
 Level 6.1: FFHG  
 Level 7.1: GPZT

## Battle Clash (SNES)

**X-tralevel:** Haltet im Titelbild einige Sekunden lang LB und RB gedrückt.

## Battle of Olympus (NES)

**40 Ambrosia:** Eigentlich sind im Spiel nur 28 Ambrosia (Energieeinheiten) zu finden, aber mit folgendem Paßwort habt Ihr bereits zu Beginn 40. Zudem erhaltet Ihr den Stab aus Farn, die Sandalen und den Schild der Athene: 74AGsc QGOxFX6 n0ujr! XVJr7ru

## Battletoads (NES)

**5 Extraleben:** Drückt im Titelbild gleichzeitig u, A, B und START.

## Battletoads (GB)

**5 Leben:** Drückt im Titelbild gleichzeitig A, B, u und dann START.

## Battletoads (SNES)

**Fünf Leben und Continues:** Drückt im Titelbild u (halten), A, B, START.

**Levelwarp:** Wenn Ihr die zwei allerersten Gegner sofort mit einer Spezialattacke erledigt und dann schnell rechts oben auf den ersten Hügel springt, gelangt Ihr in den dritten Level.

## Battletoads - Double Dragon (SNES)

**Levelanwahl/10 Leben:** Gebt während der Charakterauswahl folgendes ein: o, u, u, o, X, B, Y, A, START.





### Beavis & Butthead (SNES)

#### Paßwörter:

Streets of Highland: HAH HAH YAH HAH  
YAH YAH YEA HAH  
Highland Hospital: YAH WOA YAH WOO  
YEA HUH WOO YAH  
Turbo Mall 2000: HUH HAH YAH WOO  
WOO WOO WOA YAH  
Gwar Concert: WOO HAH YAH HAH  
HUH HUH YAH HUH



### Blackhawk (SNES)

#### Paßwörter:

Level 1: DBQ7  
Level 2: FBWC  
Level 3: QP7R  
Level 4: WJTV  
Level 5: RRYB  
Level 6: ZS9P  
Level 7: XJSN  
Level 8: CGDM  
Level 9: TJ1F  
Level 10: GSG3  
Level 11: BMHS  
Level 12: HCKD  
Level 13: NRLF  
Level 14: J6BZ  
Level 15: MXG  
Level 16: K3CH  
Level 17: L8VJ  
Level 18: PBKT  
Level 19: TNLQ  
Level 20: FMWJ  
Abspann: FMWY

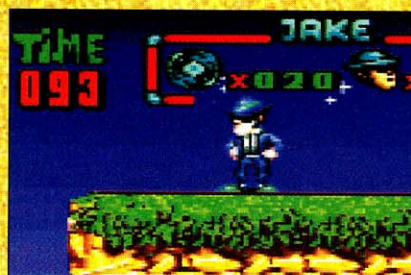


### Blaster Master Jr. (GB)

**Levelanwahl:** Wählt im Optionsmenü die Continue-Funktion an und drückt A, START.

### Blues Brothers (SNES)

**Tip:** Besteigt im 13. Level den fliegenden Drachen und sammelt die Extraleben ein. Bevor Ihr dann die Musikbox berührt, laßt Euch fallen. Wiederholt die Aktion, bis sich genügend Leben angesammelt haben.



### Bombuzal (SNES)

#### Levelcodes:

Level 5: RUSS  
Level 10: RAFT  
Level 15: MUFF  
Level 20: GATE  
Level 25: LEAD  
Level 30: TIME  
Level 35: SIZE  
Level 40: ZING  
Level 45: OPAL  
Level 50: WIND  
Level 55: VISA  
Level 60: TYPE  
Level 65: TONY  
Level 70: SOUP  
Level 75: REST  
Level 80: NEST  
Level 85: PILL  
Level 90: LARK  
Level 95: JAZZ  
Level 100: WORM  
Level 110: HELP  
Level 115: GIFT  
Level 120: EXIT  
Level 125: MYTH  
Level 130: DEMO

### Bubble Bobble (NES)

#### Paßwörter:

Level 5: BIFFB  
Level 10: BCCCB  
Level 15: BEJJJ  
Level 20: AFFFB  
Level 25: ACJJI  
Level 30: AGJJJ  
Level 35: IFIIG  
Level 40: IGGGB  
Level 45: IJEEG  
Level 50: FIIIG  
Level 55: FBAAAG  
Level 60: FCEEG  
Level 65: JJCCB  
Level 70: JEEEB  
Level 75: JAIBB  
Level 80: CCCCBB  
Level 85: CEJJJ  
Level 90: CBIIB  
Level 95: CIAAJ  
Level 99: GEJJJ

Und wenn Ihr mal eine Art „Super Bubble Bobble“ spielen wollt, gebt „HUIID“ ein.

**Levelanwahl:** Wenn Ihr das Paßwort DDDFI eingibt, könnt Ihr mit A und B die Level anwählen.

### Boulder Dash (NES)

#### Levelcodes:

Level 1: 635870  
Level 2: 840137  
Level 3: 840967  
Level 4: 225378  
Level 5: 752053

Level 6: 423480  
Level 7: 457397  
Level 8: 423579  
Level 9: 864111  
Level 10: 995065  
Level 11: 827100  
Level 12: 532375  
Level 13: 243481  
Level 14: 606664  
Level 15: 692551  
Level 16: 724892  
Level 17: 772974  
Level 18: 724045  
Level 19: 723846  
Level 20: 231750  
Level 21: 228732  
Level 22: 923838  
Level 23: 184904

### Boxxle (NES)

#### Levelcodes:

Level 1: BDBD  
Level 2: DBBD  
Level 3: GBBG  
Level 4: HBBH  
Level 5: JBBJ  
Level 6: KBBK  
Level 7: LBBL  
Level 8: MBBM  
Level 9: NBBN  
Level 10: PBBP  
Level 11: QBBQ

### Braines (SNES)

#### Levelcodes:

Level 10: AYAAAB  
Level 15: BBXBYA  
Level 20: BBYYAX  
Level 25: AXYYXB  
Level 30: YXBYAA  
Level 35: XAYXB

### Bubsy (SNES)

#### Levelcodes:

Level 1: JSSCTS  
Level 2: CKBGMM  
Level 3: SCTWMN  
Level 4: MKBRLN  
Level 5: LBLNRD  
Level 6: JMDKRR  
Level 7: STGRTN  
Level 8: SBBSHC  
Level 9: DBKRRB  
Level 10: MSFCTS  
Level 11: KMGRBS  
Level 12: SLJMBG  
Level 13: TGRTVN  
Level 14: CCLDSL  
Level 15: BTCLMB  
Level 16: STCJDH

### Bubsy 2 (SNES)

**Diverse Cheats:** Folgende Ergebnisse las-







sen sich durch die Eingabe der entsprechenden Cheats im Titelschirm erreichen:  
 99 Taucheranzüge: B, LB, o, B.  
 99 tragbare Löcher: RB, o, START, START.  
 99 Smartbomben: X, X, o, u, X.  
 99 Ballzookas: B, A, LB, LB.  
 50 Leben: B, o, B, START, Y.  
 Unverwundbarkeit: X; A, B, Y, o, u.  
 Gummiwände: B, A, B, Y.  
 Alle Level beendet: o, A, A, A, u.



## Bugs Bunny (NES)

### Levelcodes:

Level 20: ZTPZ  
 Level 40: XT9W  
 Level 60: YTKW

## Burai Fighter Deluxe (GB)

### Levelcodes:

Eagle:  
 Level 2: HGKM  
 Level 3: CPFG  
 Level 4: JJCM  
 Level 5: DKLF  
 Albatross:  
 Level 2: HGNC  
 Level 3: BMHB  
 Level 4: DGBF  
 Level 5: JGJH  
 Ace:  
 Level 2: GBHL  
 Level 3: MHCB  
 Level 4: CDMN  
 Level 5: KDGP  
 Ultimate:  
 Level 2: GDCP  
 Level 3: LMCS  
 Level 4: CCHL  
 Level 5: HFKD  
 Level 6: BNGN

## Burai Fighter (NES)

**Stärkere Waffen:** Ihr peppt Eure Waffen mit dem Paßwort LTBB auf.

## Buster Busts Loose! (SNES)

### Levelcodes:

Level 2: Plucky, Bubsy, Bookworm  
 Level 3: Roadrunner, Monty, Elmyra  
 Level 4: Go-Go, Sweetie, Tweety  
 Level 5: Bookworm, Plucky, Bubsy  
 Level 6: Monty, Bubsy, Tweety  
 Cheat: Elmyra, Sweetie, Calamity

## Captain Planet (NES)

### Paßwörter:

Level 2: 763754  
 Level 3: 955783

Level 4: 673511  
 Level 5: 148574  
 Level 6: 786565  
 Level 7: 920272  
 Level 8: 799274  
 Level 9: 344551

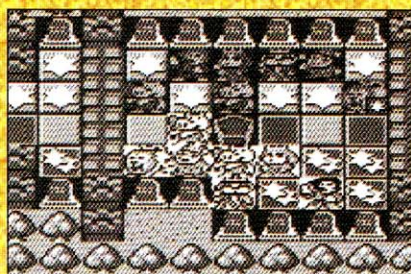
## Captain Skyhawk (NES)

**Bessere Waffen und 9 Leben:** Drückt im Titelschirm gleichzeitig A und u.

## Castle Quest (GB)

### Levelcodes:

Castle 2: 1PPL2  
 Castle 3: GR1P2  
 Castle 4: 4R1NG2  
 Castle 5: M2L4N  
 Castle 6: CH2RR6  
 Castle 7: P21CH  
 Castle 8: B2RR6  
 Castle 9: PL5M  
 Castle 10: L2M4N  
 Castle 11: L3M3  
 Castle 12: P21R  
 Castle 13: M1NG4  
 Castle 14: P1P161  
 Castle 15: K3W3  
 Castle 16: L3CH22  
 Castle 17: V4C1D4  
 Castle 18: C4C4N5T  
 Castle 19: G51V1  
 Castle 20: M1RR4N  
 Castle 21: M3NT  
 Castle 22: P2C4N  
 Castle 23: T4M1T4  
 Castle 24: W1LN5T  
 Castle 25: L4NG1N



## Castlevania 2 (GB)

**Neun Leben:** Gebt als Paßwort Kerze, Kerze, Herz, Herz ein.

**Soundmenü:** Gebt als Paßwort vier Herzen ein.

**Direkt zum Schloß:** Gebt als Paßwort Herz, Augapfel, Kerze, Leer ein.

**Direkt zum Schloßherren:** Gebt als Paßwort Augapfel, Herz, Kerze, Herz ein.

## Castlevania 3 (NES)

**Zehn Leben:** Gebt als Paßwort „HELP ME“ ein.

## Castlevania X - Vampire's Kiss (SNES)

### Levelcodes:

Legende: A = Axt, H = Herz, W = Weihwasser, - = Leere Flamme  
 Level 2: H A A A W A W W  
 Level 3: - A W - W H A W W

Level 4: A A A - W W A H H  
 Level 5: H W H W A H H H H  
 Level 6: H - W W - - H - H  
 Level 7: W H A - - A A - A  
 Level 8: W A W A - H A - A  
 Level 9: A H A A - A H H -



## Choplifter II (GB)

### Paßwörter:

Sector 2:  
 CHPL<TR  
 BRMS<WR  
 RGHTND<  
 Sector 3:  
 GDGMPLY  
 TRYHRDR  
 SPRYSNS  
 Sector 4:  
 CMPTRWZ  
 CHPYBYS  
 VRYWPPY  
 Sector 5:  
 GMBYQZD  
 LVLYTYS  
 GDDYGMZ

## Choplifter III (GB)

### Paßwörter:

Level 2: SMNKZJN  
 Level 3: JJSBVDD



## Choplifter III (SNES)

### Paßwörter:

Level 1: CDGGBVN  
 Level 2: WHTDFFN  
 Level 3: DSRTLIN







### ClayFighter (SNES)

**Geheimes Optionsmenü:** Drückt zuerst „Game Start“, wählt Euch dann den gewünschten Kämpfer aus und bestätigt die Wahl wieder mit START. Jetzt gleichzeitig LB und SELECT drücken!

Dieser Trick sollte dafür sorgen, daß ein Optionen-Bildschirm mit zwei zusätzlichen Möglichkeiten erscheint: Nun könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad und die Geschwindigkeit wählen!

Die folgenden **Special-Moves** gelten jeweils für eine linksstehende Spielfigur.

#### Bad Mr. Frosty:

Handattacke: u, ru, r, LB  
Eishauch: l, lu, u, ur, r, LB  
Schneekugel: l (2 Sek.), r, LB  
Rutschattacke: l, lu, u, ru, r, RB  
Anrempeln: l, l, RB, LB



#### Taffy:

Superfaustschlag: l, l, r, LB  
Superkick: l, l, r, RB  
Hyperschlag: l (2 Sek.), r, LB  
Taffy Tornado: l, lu, u, ur, r, LB



#### Tiny:

Medizinball: l (2 Sek.), r, LB  
Starker Faustschlag: u, ur, r, LB



#### Blob:

Stiefel: u, RB  
Fußtritt: r, u, ru, RB  
Säge: l (2 Sek.), r, RB  
Schleimspucker: u, ru, r, LB  
Rutschattacke: l, lu, u, ru, r, RB

#### Blue Suede Goo:

Haarschlag: u, lu, l, LB  
Kurzer Haarschlag: u, lu, l, RB  
Notenschuß: u, ru, r, LB



#### Ickybod Clay:

Feuerball: u, ru, r, LB  
Geisterschlag: r, u, ru, LB  
Teleport: u+B+A+Y+X  
Flying Ickbod Clay: l (2 Sek.), r, LB



#### Helga:

Kopframmer: u, ru, r, LB  
Budattack: l (2 Sek.), lu, u, ru, r, LB  
Singen: l (3 Sek.), lu, u, ru, r, LB  
Bauchsprung: l, lu, u, ru, r, RB



#### Bonker:

Rad: l (2 Sek.), r, LB  
Kuchen hoch: u, ru, r, LB  
Kuchen niedrig: u, ru, r, RB  
Super Sprung: hochspringen und RB drücken  
Wasserspritzer: l, lu, u, ru, r, LB



### ClayFighter 2 (SNES)

**Versteckte Charaktere:** Um an die Secret-Charaktere dieses Spiels zu gelangen, müßt Ihr im Game-Start-Menü folgende Tastenkombinationen für die einzelnen Fighter eingeben:

Jack: o halten und X, A, RB, RB, Y, A drücken.  
Peelgood: lu halten und B, Y, Y, A, Y drücken  
Butch: LB halten und X, RB, A, X, RB, RB drücken.  
Ice: B halten und o, LB, LB, LB, r drücken.  
Slyck: Y halten und LB, LB, o, LB, l, RB drücken.  
Thunder: lo halten und Y, B, X, B, B, X, A drücken.  
Spike: RB halten und X, B, B, A, Y, LB, A drücken.  
Sarge: X halten und LB, LB, o, u, l, u drücken.

**Spielgeschwindigkeit erhöhen:** Beginnt ein Tournament und laßt den Computer gegen sich selbst antreten! Drückt nun mitten im Fight die Resetaste! Danach begeben Ihr Euch ins Optionsmenü und könnt dort sehen, daß die Speedanzeige immer noch auf zehn steht. Nun könnt Ihr auch in diesem Tempo kämpfen.

### Cobra Triangle (NES)

**Zehn Leben:** Gebt zu Beginn als Namen „Help me“ ein, und Ihr startet mit zehn Leben.

### Congos Caper (SNES)

#### Levelcodes:

Level 1: Bauer, Stern, Congo, Affe  
Level 2: Stern, Congo, Affe, Krone  
Level 3: Affe, Bauer, Stern, Congo  
Level 4: Affe, Krone, Congo, Stern  
Level 5: Krone, Affe, Bauer, Affe  
Level 6: Congo, Krone, Bauer, Stern  
Level 7: Mann, Krone, Stern, Affe

### Contra III The Alien Wars (SNES)

**13 Leben:** Dieser Trick ist nur beim amerikanischen „Super Probotector“-Modul anwendbar. Wenn das Anfangsbild nach oben scrollt, drückt o, o, u, u, l, r, l, r.

### Cool Spot (SNES)

**Levelanwahl:** Haltet während des Virgin-Logos LB und RB gedrückt und triggert SELECT ca. 30mal. Voila, bestätigt Eure Wahl jeweils mit SELECT. Wenn Ihr während der Levelanwahl A drückt, macht Euch das unverwundbar und der Timer ist ausgeschaltet.







## Cybernator (SNES)

**Unbegrenzte Continues:** Wenn Ihr im Titelbild aufgefordert werdet, START zu drücken, haltet LB, RB und o und drückt dann START, START.

**Stärkste Waffe:** Schießt im ersten Level keinen Gegner sondern nur den Boss ab. Euer Score sollte jetzt 2.800 betragen. Ab dem zweiten Level habt Ihr dann die Superwaffe. Verliert Ihr aber in dem Level ein Leben, ist sie futsch.

## Daffy Duck (GB)

### Levelcodes:

Level 2: 86300  
Level 3: 63020  
Level 4: 82048



## Daffy Duck (SNES)

**50 Leben:** Gebt folgende Kombination ein, sobald der Duck-Schriftzug erscheint: LB, LB, r, r, o, u, Y, A, B, X. Wenn es funktioniert hat, ruft Daffy: „Mother!“.

## Darius Twin (SNES)

**49 Leben:** Drückt gleichzeitig auf Pad 2 LB und RB sowie auf Pad 1 SELECT und START. Jetzt reseten, und die Leben sind da.

**Tip:** Wollt Ihr den ersten Level durchqueren ohne Schaden zu nehmen, dann stellt Euren Flieger über die letzten drei Ziffern Eures Scores – Dort wird er nicht getroffen.

## Daze Before Christmas (SNES)

### Levelcodes:

Level 6: TNFRN  
Level 13: SLJFT  
Level 19: SNULB  
Level 24: KRLHG



## Dead Dance (SNES)

**Levelcodes:** Die Codes in Klammern stehen für den höheren Schwierigkeitsgrad.

**Syoh** gegen ...

Zazi 526-142 (610-757)

Kotono 427-011 (600-017)  
Vortz 537-718 (661-726)  
Beans 430-700 (430-160)  
Dolf 500-760 (411-037)  
Rei 401-637 (401-017)  
Gajed 511-617 (462-726)  
Sirou 412-526 (412-706)  
K's 562-506 (473-655)  
Jado 463-455 (463-635)

### Zazi gegen...

Vortz 457-011 (457-271)  
Syoh 447-071 (750-100)  
Kotono 420-700 (420-160)  
Beans 450-760 (721-037)  
Dolf 431-637 (431-017)  
Rei 421-617 (732-726)  
Gajed 402-526 (402-706)  
Sirou 432-506 (703-655)  
K's 413-455 (413-635)  
Jado 403-435 (714-544)

### Kotono gegen...

Syoh 740-740 (740-100)  
Vortz 770-720 (770-160)  
Zazi 440-760 (751-037)  
Beans 741-637 (741-017)  
Dolf 451-617 (722-726)  
Rei 752-526 (752-706)  
Gajed 422-506 (733-655)  
Sirou 723-455 (723-635)  
K's 433-435 (704-544)  
Jado 734-344 (734-524)

### Vortz gegen...

Kotono 760-700 (760-700)  
Zazi 710-760 (661-037)  
Syoh 771-637 (771-017)  
Beans 761-617 (672-726)  
Dolf 742-526 (742-706)  
Rei 772-506 (643-655)  
Gajed 753-455 (753-635)  
Sirou 743-435 (654-544)  
K's 724-344 (724-524)  
Jado 754-324 (625-473)

**Endgegner steuern:** Um als Spieler 1 einmal die Endgegner zu steuern, geht in den Mode-Select-Screen und drückt dreimal l, dreimal r, siebenmal l, START. Eine Explosion bestätigt die Eingabe.

### Zu zweit alle Gegner auswählen:

Verfährt wie für Spieler 1 und resetet nach der Explosion. Geht wieder in den Mode-Select-Screen und drückt dreimal r, dreimal l und siebenmal r – geschafft!

## Death & Return of Superman (SNES)

**Energie auffrischen:** Wenn Ihr Eure Energie wieder aufladen wollt, drückt während des Spiels gleichzeitig A, B, X, Y.

**Levelskip:** Wollt Ihr einen Level überspringen, so müßt Ihr gleichzeitig A, B, X, Y und SELECT drücken.

## Demon's Crest (SNES)

### Paßwörter:

Alle Extras: PDQM RRMV F WCX DTSC  
Gegen Dark Demon antreten: RFCM JTMQ DBJB ZWWB  
Normale Gegner ausschalten (bis Level 4):

RBNL XHGB VGBB LYLD

Im vierten Level mit allen Gegenständen starten: Benutzt als Paßwort einfach:

LKFB GJWM KRMF VYMM.

Ohne die ganzen Sachen könnt Ihr natürlich auch in den vierten Level kommen.

Gebt einfach dieses Paßwort ein:

DZZF MXRK VVBH BRKR!

Als Ultimate Gargoyle spielen:

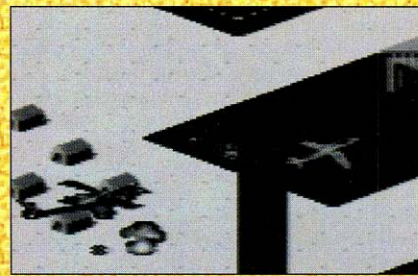
QFFF KNNR DDLR XGTO!



## Desert Strike (GB)

### Paßwörter:

Kampagne 2: FJHGGL  
Kampagne 3: GBXHDZ



## Desert Strike (SNES)

### Levelcodes (US-Modul):

Level 2: 3ZLHZTN  
Level 3: 93ZHBRH  
Level 4: W8PP92C  
Level 5: W4WSP37

### Levelcodes (Dt.-Modul):

Level 2: 2Z2LM3H  
Level 3: J3L2LH8  
Level 4: B8PJWLX  
Level 5: B95FFH9

**Alle Spielsequenzen ablaufen lassen:** Gebt 99P55LM ein.

## Dino City (SNES)

### Paßwörter:

Level 2: C2ME04TFESZC  
Level 3: E1KSZQ3DP20L  
Level 4: PTX8E4T8EKEL  
Level 5: CT9L54THEC3C  
Level 6: LLRS04TNESSC

## Dinosaurs (SNES)

### Levelcodes:

Level 2: 8CH2ZES3H4RM  
Level 3: XKOKTES1H43Y  
Level 4: 5C6X9ES9HF24  
Level 5: XKOMTESWHVD4  
Level 6: XK2B9ES0HN94





### Donkey Kong Country (SNES)

**50 Leben:** Um 50 Leben zu bekommen, geht Ihr im Options-Menü auf 'Erase' und gebt B, A, RB, RB, A, LB ein. Ihr könnt auch im selben Menü LB, RB, X, Y, B, A gleichzeitig drücken, um 50 Leben zu erhalten.

**99 Leben:** Habt Ihr den ersten Level durchgespielt, geht solange in Donkey's Hütte bis Ihr 99 Leben habt. Selbstverständlich müßt Ihr zwischendurch mit START und SELECT den Level verlassen und dann erneut betreten.

**Bonusspiel:** Gebt Ihr im Titelbild bei Cranky und seinem Leierkasten u, Y, u, u, Y ein, gelangt Ihr in ein Bonusgame.

**Cheat:** Geht im Optionsbildschirm auf 'Erase' und gebt B, A, u, B, o, u, u, Y ein! Stellt nun 'Two-Player-Team' ein! Der inaktive Spieler kann so das Spielgeschehen an sich reißen, indem er SELECT oder den A-Button drückt.

**Tip:** Um an ein Extra zu kommen, das genau in einem Abgrund hängt, müßt Ihr Euch an den Rand stellen und den Y-Button drücken, damit Ihr über den Abgrund rollt. Wenn Ihr dann genau unter dem Extra seid, müßt Ihr B drücken, und schon macht Ihr einen gekonnten Sprung. Dabei sammelt Ihr das Extra ein und landet danach auf dem gegenüberliegenden Vorsprung. Diese Technik könnt Ihr auch benutzen, um kleinere Schlangengruben zu überspringen. Wenn direkt unter dem Extra noch eine Biene schwebt, hilft Euch Winky der Frosch weiter. Denn der kann als einziger auf Bienen springen und auch wieder von diesen abspringen.

**Tip:** Um die Ruck-Zuck Stage abzukürzen, müßt Ihr am Anfang gleich wieder nach links durch den Eingang zurückgehen. Ihr taucht dann im Level kurz vor dem Exit wieder auf.

**Tip:** Auch den ersten Lorelevel (Loren Crash) könnt Ihr bequem abkürzen. Springt über die erste Tonne hinweg in den Abgrund (direkt an der Wand hinunter). Ein verstecktes Faß schießt Euch vor den Ausgang.

**Tip:** Mit folgendem Tip lassen sich die Bonusstages in den Höhlen- und Dschungelleveln am einfachsten finden. Ihr müßt mit Diddy ein Faß aufnehmen und dann mit ihm die Wände berühren. Befindet sich hinter einer Wand ein Bonusraum, so wird er ihn finden. Mit Donkey funktioniert das nicht so einfach, da er das Faß zu hoch hält.

**Tip:** Im ersten Eislevel (Schneefuß-Gletcher) müßt Ihr links auf das Iglu klettern und warten, bis der langsamfliegende Geier herangekommen ist. Springt auf ihn drauf und von dort nach links oben, und Ihr gelangt in einen Bonuslevel.

**Tip:** Noch ein Tip für die Bonusstages mit Euren treuen Gehilfen Rambi, Enguarde, Winky und Espresso. In jeder Tierbonusstage gibt es ein riesiges, goldenes Abbild Eurer Figur. Wenn Ihr dieses aufnimmt, verdoppelt sich die Anzahl der bisher eingesammelten Ministatuen aus der Stage. Rambis Ebenbild findet Ihr, wenn Ihr am Anfang der Stage auf das Iglu springt und dann auf der obersten Steinreihe bis ganz nach rechts hüpfet. Enguarde großes Abbild befindet sich geradewegs unter seinem Startpunkt. Ihr müßt einfach durch die Steinmauer schwimmen. Den goldenen Winky findet Ihr ganz links oben in der Stage, und bei Espresso müßt Ihr ganz rechts oben über die Wand fliegen.

**Tip:** Im Knaller-Tal befindet sich ungefähr in

der Mitte des Levels ein größerer Abgrund mit vielen Fässern. Am Ende fährt das letzte Faß immer auf und ab. Zielt nicht auf das Faß, sondern auf die Wand.

**Tip:** Im Geier-Feier-Level erledigt Ihr den Adler und springt nach links. Ihr findet einen Buchstaben. Rollt nun den Reifen bis kurz vor den Abgrund und springt bei den Bananen nach oben. Den zweiten Geier auf der zweistöckigen Erhöhung erledigt Ihr und springt dann nach links. Ein Faß erscheint. Öffnet nun mit dem Faß die Höhle in der Erhöhung.

**Tip:** In der Wipfel-Kommune kommt nach dem Rücksetzpunkt bei den Fässern rechts unten eine einzelne Banane ins Bild. Schießt Euch von dem Faß davor gerade auf sie zu.

**Tip:** Im Grüner-Tal-Level erhaltet Ihr kurz vor Schluß ein Faß. Erledigt die Kremllins, nehmt das Faß aber mit. Am Ende des kleinen Hügels dreht Ihr Euch mit dem Faß um und rennt gegen den Felsen.

**Tip:** Im Affen-Bande-Level liegt kurz vor Schluß ein Faß herum. Geht nach unten laßt Euch noch tiefer fallen. Links neben dem Reifen ist die Höhle. Danach nehmt das Faß erneut und geht nach rechts unten. Vor der Wand ist die zweite Höhle versteckt.

**Tip:** Im Schneefeld-Gletscher springt Ihr am Anfang nach linksoben und wartet auf den Geier, der sich langsam nähert. Springt auf ihn und haltet nach links oben. Seit Ihr am Rücksetzpunkt, dann lauft nach links, im Abgrund ist ein Faß. Lauft Ihr nach rechts, achtet auf das zweite Faß. Vor der Biene nach unten schießen, nicht nach rechts. An der nächsten Schlucht, beim dritten Faß ebenfalls nach unten schießen. Tolle Abkürzung!

**Tip:** Im Eiszeit-Allee-Level, direkt am Anfang nach links springen und Espresso finden. Ihr braucht ihn um auf die Erhöhung in diesem Level zu kommen. Es gibt davon zwei Stellen wo Ihr sonst nicht hinkommt.

**Tip:** Im Selbstgestrickte-Brücken-Level findet Ihr nach einigen Sprüngen am unteren Bildrand ein Faß. Dort versteckt sich Blinky. Nach dem Rücksetzpunkt kommen drei fahrende Reifen. Beim dritten sieht man oben Bananen. Springt mit Blinky an die Decke.

**Tip:** Im Ölfaß-Boulevard, nach dem Rücksetzpunkt, in die erste Grube fallen lassen. Mit dem rennenden Nashorn findet Ihr sicher die Höhlen. Im Trick-Track-Treck-Level, kurz vor dem Ausgang, dem unteren Weg folgen und einfach fallen lassen.

**Tip:** Im Fahrstuhl-Spiele-Level tauchen drei Bienen auf, die an den Seilen rauf und runter fliegen. Springt nach der dritten Biene nach rechts oben. Level gefunden. Vor dem Ausgang mit dem Fahrstuhl nach unten fahren. Dort wartet wieder eine Überraschung.

**Tip:** In den Nebel-Minen kann man an einem Seil vor den Gnatwys nach unten klettern. Dort gibts wieder eine Höhle.

**Tip:** Im Aero-Chaos-Level sieht man unten direkt das Faß. Geht nach rechts und sobald sich der fahrbare Untersatz nach rechts bewegt, drückt das Steuerkreuz nach links. Nicht springen.

Eine vollständige Komplettlösung zu diesem grandiosen Spiel könnt Ihr übrigens in den TOTAL!-Ausgaben 3/95 bis 5/95 nachlesen.

### Donkey Kong Land (GB)

**Tip:** Ihr könnt die Wolkenwelt 3.5 abkürzen,

indem Ihr mit Donkey Kong oder Diddy gleich zu Beginn des Levels ins Kanonenfaß springt. Von dort hüpfet Ihr auf die Beförderungsplattform. Führt diese nach unten, so springt Ihr links runter in die Herzchen. Zack – Level geschafft. Zum Speichern solltet Ihr Euch eine leichte Welt aussuchen.

**Roulette oder Slot-Machine:** Wenn Ihr alle drei Gegenstände (Regenschirm, Hut und Handschuh) eingesammelt habt und den Level mit einer ungeraden Restzeit verlaßt, spielt Ihr an der Slot-Machine. Mit einer geraden Restzeit kommt Ihr zum Roulettespiel.

### Double Dragon (NES)

**Continues:** Gebt, um weiterzuspielen, im Game-Over-Screen folgende Kombination ein: Für Level 1, 2 und 3: o, r, u, l, A, B. Level 4, 5 und 6: o, u, l, r, l, r, B, A, A. Weitere Level (Eingabe auf Pad 2): A, A, B, B, u, o, r, l.

### Double Dragon V (SNES)

**Finishing Moves:** Um einen dieser benötigten Moves zu aktivieren müßt Ihr, wenn der Gegner nur noch minimale Energie hat und beide Akteure stehen, einen der folgenden Knöpfe drücken:

|             |    |
|-------------|----|
| Billi Lee:  | LB |
| Jimmy Lee:  | RB |
| Jawbreaker: | LB |
| Icepick:    | X  |
| Bones:      | X  |
| Sickle:     | A  |
| Blade:      | A  |
| T. Happy:   | B  |
| Countdown:  | Y  |
| Sekka:      | X  |

Die folgenden Cheats müssen im Titelbild eingegeben werden:

**Neun Continues:** l, r, l, r, LB, LB, RB, RB, RB.

**Als Shadow Master oder Dominique kämpfen:** LB, RB, o, LB, LB, u, RB, RB.

**Würfe abschalten:** RB, r, LB, LB, l, l, RB, RB.

**Nicht betäubt nach Treffer:** u, u, l, o, u, u, l, o, RB, RB, LB.

### Dr. Franken (GB)

**Levelanwahl:** Drückt im Auswahlbildschirm: l, r, r, l, o, u.

### Dr. Franken II (GB)

**Levelcode:** Mit ?F1QTLSRVX5BFXSG gelangt Ihr gleich nach Ägypten.

### Dragon - The Bruce Lee Story (SNES)

**Levelanwahl:** Begeht Euch in die Options und drückt einen Button, worauf ein Schlaggeräusch ertönt! Nun gebt Ihr B, A, RB, B, A, RB, A ein, was durch einen Jingle bestätigt wird. Bei 'Start Game' lassen sich dann die Level anwählen.

**Unendlich Chi:** Stellt im Options-Menü den Sound auf Mono und gebt SELECT, A, LB, A, RB, Y ein. Ein entsprechender Punkt im Menü erscheint.

### Dragons Lair (NES)

**30 Leben:** Wenn Ihr im Punktescreen als Namen RATS eingibt, bekommt Ihr zur Belohnung 30 Leben.





**Dream Master (NES)**  
**Levelanwahl:** Gebt im Titelbild o, SELECT, l, r, A, A, B, A ein.

## Das Dschungelbuch (NES)

**Geheimes Optionsmenü:** Pausiert das Spiel und drückt SELECT. Geht in das Musik-Test-Menü und spielt folgende Musikstücke in angegebener Reihenfolge: 40, 30, 20, 19, 19, 17, 16, 15. Jetzt läßt sich alles Mögliche einstellen.

## Das Dschungelbuch (SNES)

**Geheimes Optionsmenü:** Gebt während des Vigin-Logos möglichst schnell o, o, o, o, B, B, Y, Y, SELECT, o, u, l, r, B, o, Y ein. Zwei Geräusche bestätigen die korrekte Eingabe.

## Duck Tales (NES)

**Unendliche Leben:** Gebt als Paßwort 00036102 ein.

## Dynablaster (GB)

**Paßwort:** Um in Game B in den letzten Level zu gelangen, müßt Ihr nur MNDJ3JFBOCGPPPBOKGN eingeben.

**4097 Goldmünzen:** Um in Game A an diesen Reichtum zu gelangen, gebt LL1WL1LR ein. Gebt als Paßwort 4MN84DJ7 ein, und kauft dann im Shop neun Remote Controls, neun Flammenschilder, vier Feuer und vier Speed Ups. Betretet den letzten Level und benutzt in der ersten Stage nur die Speed Ups und die Flammen. In der folgenden Stage nehmt Ihr noch jeweils einen Flammenschutz und eine Remote Control dazu. Da Euch dank Flammenschutz nun nichts mehr passieren kann, rennt Ihr am besten mit Dauerbomben auf die Monster zu.

## Dynablaster (NES)

**Paßwort:** Bonusrunde (hinter Level 50): FECPIANNMUGGKGIDJABA

**Earthworm Jim (SNES)**  
**Level überblicken:** Pausiert das Spiel und gebt A, X, A, X, A, A, A ein.

**Geheimes Optionsmenü:** Pausiert das Spiel und drückt gleichzeitig l und A. Laßt beide Buttons los und gebt B, X, A, A, B, X, A ein.

**Geheim-Level:** In Level 5, an der Stelle, wo sich zwei senkrechte Reihen mit fünf roten Punkten befinden, müßt Ihr nach oben springen. Schon befindet Ihr Euch im 'Who turned out the Light'-Level.

**Level überspringen:** Pausiert das Spiel und gebt A, B, X, A, A+X (gleichzeitig), B+X (gleichzeitig), A+X (gleichzeitig) ein.

**Alter Cheat:** Dieser Cheat stammt noch aus den EWJ-Preview-Versionen, jetzt erscheint lediglich ein witziger Screen mit fünf Gesichtern des Programmierers Nick Jones. Gebt im Pausenmodus Y, A, B, B, A, Y, A, B, B, A ein.

**Energie aufladen:** Um einmal pro Level Eure Energie aufzufrischen, müßt Ihr im Pausenmodus nur A, B, X, Y, Y, X, B, A eintippen.

**999 Schuß:** Drückt während des Spiels Pause und nun gleichzeitig A und X! Laßt die beiden Tasten los, und drückt nacheinander B, A, B, X, X, X, X, X! Schießt nun einmal,

und Ihr werdet 999 Schuß haben.

**Tip:** In Level 2 (What the Heck?) könnt Ihr den Zwischengegner überspringen! Und zwar müßt Ihr dazu unter dem Spinnrad nach einem Haken Ausschau halten. Das Spinnrad öffnet den Weg zum Warp-Kristal des Zwischengegners. Wenn Ihr Euch dann nach unten gepeitscht habt, könnt Ihr an demselben Haken rechts durch die Mauer schwingen, und Euch ein Extraleben und vier Mega-Blaster holen.

## Earthworm Jim 2 (SNES)

Für alle Wurmfreunde halten wir diesen Cheat parat: Drückt im Pausenmodus Y, A, B, B, A, Y, A, B und seht selbst, was nun geschieht!

## Excitebike (NES)

**Tip:** Wenn Ihr vom Motorrad gefallen seid, könnt Ihr Euch durch Triggern von A und B schneller zu Eurem Bike zurückbewegen.

## Faceball 2000 (GB)

**Abürzung:** Stellt Euch in Level 1 vor den Ausgang und dreht Euch zur gegenüberliegenden Wand. Schießt auf die Wand und Ihr findet einen Orb, der Euch zu Level 10 führt.

## Fatal Fury II (SNES)

**Endgegner als Spielfigur:** Gebt im Takara-Titelbild, wenn die Musik ertönt, folgende Kombination ein: B, A, X, Y, o, l, u, r, LB, RB.



## Fever Pitch Soccer (SNES)

**Mit Italien das Endspiel gegen Deutschland bestreiten:** Gebt als Paßwort YBB6K:LKH2B6W ein. Bei den unterstrichenen Buchstaben handelt es sich um die blauen Ziffern, sie müssen also mit dem X-Button eingegeben werden.

## FIFA International Soccer (SNES)

Alle folgenden Cheats müssen im Optionsmenü eingegeben werden!

**Crazy Curse Ball:** B, A, RB, B, Y, LB

**Invisible Walls:** Y, Y, Y, X, A, A, A, B

**Dream Team:** A, A, B, B, Y, Y, X, X

**Super Goalie:** A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y, Y

**Super Offense:** RB, RB, RB, RB, RB, LB, RB

**Super Defense:** LB, LB, LB, LB, LB, RB, LB

**Super Kick:** B, A, B, B, B, B, B, B, B, B

**Crazy Ball:** X, A, B, Y, Y, B, A, X

## FIFA Soccer '96 (SNES)

**Tip:** Stellt Euch vor, Ihr hättet im Laufe eines Matches eine Ersatzbank voll mit Spielern, die Rote oder Gelbe Karten bekommen ha-

ben oder verletzt sind! Was würdet Ihr dann machen? Klar, genau richtig! Ihr setzt einfach den unbescholtenen Ersatztorwart als Feldspieler ein.

## Fighters History (SNES)

**Endgegner anwählen:** Drückt im Titelbild r, r, o, o, L, RB. Nun sollten sich Clown und Karnov anwählen lassen.

## Final Fantasy II (SNES)

**Tip:** Mit einem kleinen Trick könnt Ihr Euch von Waffen und Schilden beliebig viele Exemplare zulegen. Rüstet zunächst einen passenden Charakter mit der zu duplizierenden Waffe aus, und laßt Euch in einen Kampf verwickeln. Sobald der entsprechende Kerl am Zug ist, wählt Ihr 'Item' an, und sucht zuerst (!) einen freien Platz im Inventar und wählt dann die Hand aus, in der das entsprechende Item gehalten wird. Dadurch wird die Waffe im Inventar abgelegt. Nun solltet Ihr schleunigst aus dem Kampf fliehen. Rüstet man den Charakter mit der gerade abgelegten Waffe aus, so hält er überraschenderweise zwei dieser Exemplare in der Hand. Diese beiden Waffen werden nun nochmals auf einem freien Inventarplatz abgelegt und erneut 'equip', und schon habt Ihr völlig kostenlos ein weiteres Exemplar im Inventar. Was Ihr damit anfangen könnt? Nun, verkaufen ist nur eine Möglichkeit. Cecils LIGHT-Schwert beispielsweise bringt über 20.000 Goldstücke im Shop. Noch besser ist es allerdings, einmal zu schauen, ob Edge die Waffen mit seinem 'DART'-Befehl werfen kann. Ein geworfenes LIGHT-Schwert schmerzt nämlich für über 5.000 HP, mit Kains WHITE-Lanze ist gar ein Schaden von über 6.000 HP möglich. Dann sind auch die fiesen Monster gegen Ende nur noch halb so bedrohlich ...

## Final Fantasy III (SNES)

**Tip:** Um an das Experience-Egg in Darill's Tomb heranzukommen, müßt Ihr die vier Steintafeln in der richtigen Reihenfolge lesen - The world is a Square! Verlaßt den Raum, geht nach unten, dann nach rechts und schließlich eine Treppe hinunter. Laßt nun bei einer Schatztruhe rechts durch die Wand, dort findet sich das langgesuchte Stück.

**Tip:** Habt Ihr den versteckten Charakter Gogo bereits gefunden? Sehr gut, denn ohne diesen nützt Euch der folgende Trick leider nichts. Wählt aus dem Menü 'Status' aus und setzt den Cursor unter die Zeile, in der 'Mimic' steht! Drückt nun A und es öffnet sich an der rechten Seite ein weiteres Menü-Fenster! Dort könnt Ihr drei zusätzliche Eigenschaften auswählen und obendrein alle Werte austauschen.

## Final Fight (SNES)

**Geheimes Optionsmenü:** Haltet im Titelbild LB gedrückt und aktiviert erst dann START. Schwups, Ihr seid im Menü.

## The Fireman (SNES)

**Extra Schwierigkeitsgrad:** Drückt im Titelbildschirm o, u, X, X, RB, LB, A. Der 'Expert-Modus' - höchster Schwierigkeitsgrad - erwartet Euch nun!





## Flashback (SNES)

### Levelcodes:

#### Easy Mode:

- Level 2: JWLYX
- Level 3: RSVP
- Level 4: DXCPT
- Level 5: SLMN
- Level 6: ZTHRK
- Level 7: CRLQXZ

#### Normal Mode:

- Level 2: BGSFM
- Level 3: PRHG
- Level 4: WNPQVX
- Level 5: NMRYL
- Level 6: SNTHN
- Level 7: KLZHT

#### Expert Mode:

- Level 2: JNGLQ
- Level 3: HNYTM
- Level 4: KYNF
- Level 5: DWNGH
- Level 6: STBRM
- Level 7: RDBQLR



## Flintstones

### The Movie (SNES)

#### Levelcodes:

- Level 1: Bam Bam, Makes, Small, Rocks
- Level 2: Ckiff, Hides, Hot, Juice
- Level 3: Betty, Pickes, Blue, Ribs
- Level 4: Orangutan, Draws, Hair, Fruit
- Level 5: Horgie, Takes, Cold, Trees

## Fortified Zone (GB)

#### Levelcodes:

- Level 2: 3375
- Level 3: 1691
- Level 4: 1122

## Fortress of Fear (GB)

**Tip:** Springt gleich zu Spielbeginn auf die Plattform über Euch und geht zurück. Springt über die Kante und wartet, bis eine Wolke auftaucht. Springt auf diese, von dort aus auf die nächste Plattform und kassiert ab.

**Tip:** Am Ende von Level 1.1 könnt Ihr wahlweise auf die Plattform über Euch springen oder auf der gleichen Ebene bleiben. Bei letzterem gelangt Ihr in einen Bonusraum.

**Tip:** Bevor Ihr zur Riesenfledermaus in Level 1.3 kommt, solltet Ihr die drei Juwelen einsammeln und auf die bewegliche Plattform springen. Von dort aus springt Ihr nicht nach rechts, sondern nach links. Zwar seid Ihr nun nicht mehr sichtbar, geht aber trotzdem weiter nach links, bis Ihr nach unten in einen Bonusraum kommt. Sammelt die Extras ein, und haltet Euch weiter links. Springt nach oben und geht nach links, um in den zweiten Geheimraum zu kommen.

**Mehr Leben:** Wenn Ihr alle Leben verloren und genug Punkte gesammelt habt, um Euch in die High-Score-Liste einzutragen, dann gebt folgendes Kürzel ein: W, Herz, W. Star-

tet nun wieder das Spiel, und Ihr besitzt von Anfang an sechs Leben. Außerdem findet Ihr links im ersten Level noch ein weiteres Leben und einen Schlüssel.

## Front Mission (SNES)

**Cheats:** Um alle Charaktere sehen zu können, müßt Ihr in die 'Status Window'-Option gehen und gleichzeitig u, LB, RB gedrückt halten. Nun könnt Ihr Euch mit START durch alle Portraits drücken. Außerdem könnt Ihr auch einen geheimen Piloten anwählen. Sucht Euch, wie oben beschrieben, einen Charakter aus (immer noch u, LB und RB drücken) und drückt nun gleichzeitig X, Y (ebenfalls halten). Jetzt müßt Ihr nur noch B drücken, um den Status-Screen zu verlassen. Im Setup-Menü könnt Ihr anschließend Euren neuen Team-Leader bewundern.

## Garfield (GB)

#### Levelcodes:

- Level 2: LFB D
- Level 3: VCSB
- Level 4: TRFF
- Level 5: ZFRG
- Level 6: NGSF
- Level 7: QDCZ
- Level 8: KCNG
- Level 9: TRBD
- Level 10: LGCK
- Level 11: WGRD
- Level 12: TCMF
- Level 13: RBCN
- Level 14: NBMF
- Level 15: GPBL
- Level 16: RBCT
- Level 17: RCNG
- Level 18: FCRF
- Level 19: YBRD
- Level 20: SGNG
- Level 21: GGLD
- Level 22: LBMP
- Level 23: TWCN
- Level 24: FDSF
- Level 25: SPGT
- Level 26: NFW S
- Level 27: RG S F
- Level 28: RBCF
- Level 29: DCSK
- Level 30: HBCR
- Level 31: JBZZ
- Level 32: GBMF
- Level 33: HG LD
- Level 34: BCRD
- Level 35: DG LL
- Level 36: WGRM
- Level 37: STBR
- Level 38: CRGN
- Level 39: ZGGM
- Level 40: HFLP
- Level 41: FNDG

## Gargoyle's Quest (GB)

**Mehr Lebenspunkte:** Gebt M9D5 ein, setzt den Pfeil auf 'End' und drückt A. Ihr befindet Euch jetzt im ersten Dorf und besitzt drei Lebenspunkte. Wenn Ihr Euch nach dem Sieg über das Vieraue im zweiten Dorf ein Paßwort geben laßt, sind es sogar vier Punkte.

#### Paßwörter:

FFFF FFFF  
PWYM AJEA

HDJ9 VM64  
AAWS FNFH  
9BJC JLUH

## Gargoyle's Quest (NES)

#### Paßwörter:

0040021-6021000  
40404071-71420000  
40404031-7162114  
40504061-7202117  
40504072-7222317  
45514523-7242327  
67738925-9404549  
67737915-9564959

## Gauntlet II (NES)

**Tip:** Keinen Bock auf Schlüsselsuche? Dann sucht Euch einen sicheren Platz und wartet. Nach einiger Zeit öffnen sich alle Türen von allein – allerdings kostet Euch dies 100 Energiepunkte.



## Gear Works (GB)

#### Levelcodes:

- Level 2: 3518
- Level 3: 6382
- Level 4: 8427
- Level 5: 2358
- Level 6: 5924
- Level 7: 1267
- Level 8: 7208
- Level 9: 6532
- Level 10: 5012
- Level 11: 6511

## Ghost 'n Goblins (NES)

**Levelanwahl:** Drückt bei der Player-Wahl r, B, B, B, o, B, B, B, l, B, B, B, u, B, B, B. Nach START könnt Ihr die Level direkt anwählen.

## Gods (SNES)

#### Levelcodes:

Tempel: SD1  
Labyrinth: MGB  
Unterwelt: BMH

## Goof Troop (SNES)

#### Levelcodes:

B = Banane, R = roter Stein, K = Kirsche, G = grüner Stein  
Level 1: B R K B K  
Level 2: K R G K B  
Level 3: R K G G R  
Level 4: B K G R B

## Gradius (NES)

**Power-Up-Cheat:** Im Pausenmodus o, o, u, u, l, r, l, r, B, A drücken.





## Gradius III (SNES)

**Cheat-Modus (US-Modul):** Drückt im Titelschirm möglichst oft die X-Taste.

## Great Circus Mystery (SNES)

### Paßwörter:

Level 1: Micky, Minnie, Goofy, Donald  
Level 2: Pluto, Donald, Micky, Goofy  
Level 3: Goofy, Donald, Micky, Minnie  
Level 4: Donald, Goofy, Pluto, Micky  
Level 5: Minnie, Micky, Donald, Goofy  
Level 6: Micky, Goofy, Donald, Minnie

## Gremlins II (NES)

**Paßwort zum letzten Level:** Um direkt in den letzten Level zu kommen, müßt Ihr nur NXRD eingeben.

## The Guardian Legend (NES)

**Keine Labyrinth:** Wenn Ihr nicht durch die endlosen Dungeons marschieren wollt, gebt als Paßwort TGL ein.

## Guerilla War (NES)

**Extramenü:** Drückt im Titelbild einfach A, B, START.

## Gum Shoe (NES)

**Nach 'Game Over' Weiterspielen:** Schießt im Game-Over-Screen auf die Schrift, schon könnt Ihr weiterspielen.

## Hagane (SNES)

**Unendlich viele Continues:** Begebt Euch ins Konfigurationsmenü und stellt den Cursor auf 'Music'. Hört Euch nun die Stücke 9, 8, 7, 6 in der angegebenen Reihenfolge an! Es wird ein Unendlich-Symbol (∞) hinter dem Wort Continue erscheinen.

## Ice Hockey (NES)

**Torwart abschalten:** Haltet im Spieler-Auswahlmenü auf beiden Pads A und B gedrückt. Drückt nun auf dem ersten Pad START, und das Tor ist leer. Dieser Trick funktioniert im Ein- als auch im Zweispieler-Modus.

## Indiana Jones (GB)

### Levelcodes:

Level 2 – Flucht aus dem Zug:  
731183311J  
Level 3 – Die Katakomben:  
1819241297  
Level 4 – Angriff auf Burg Brunwald:  
06192513D7  
Level 5 – Flucht aus dem Zeppelin:  
CF1B2693JB

## Indiana Jones Greatest Adventures (SNES)

### Levelcodes:

#### Easy-Mode:

Nepal: ΦΣΨΩ  
Kairo: ΩΔΣΦ  
Kreta: ΨΣΣΦ  
Shanghai: ΔΦΔΩ  
Shunking: ΔΦΩΣ  
Pankot: ΦΔΦΨ  
Venedig: ΦΩΨΩ  
Salzburg: ΔΨΦΩ  
Berlin: ΣΩΔΣ

Alexandretta: ΦΨΔΦ

### Normal-Mode:

Nepal: ΔΨΔΣ  
Kairo: ΣΔΣΨ  
Kreta: ΣΩΨΨ  
Shanghai: ΣΨΨΦ  
Shunking: ΣΦΔΩ  
Pankot: ΣΨΩΦ  
Venedig: ΦΔΨΣ  
Salzburg: ΦΨΔΩ  
Berlin: ΦΔΔΣ  
Alexandretta: ΦΨΦΣ

### Hard-Mode:

Nepal: ΦΩΩΣ  
Kairo: ΦΦΩΨ  
Kreta: ΩΔΩΨ  
Shanghai: ΩΔΦΨ  
Shunking: ΣΦΩΣ  
Pankot: ΩΨΨΩ  
Venedig: ΩΩΔΦ  
Salzburg: ΨΔΣΣ  
Berlin: ΨΩΔΣ  
Alexandretta: ΨΨΦΩ



## International Superstar Soccer (SNES)

**Superstar-Team anwählen:** Gebt im Titelbild auf Pad 2 folgende Kombination ein: B, B, X, X, A, Y, A, Y, r, l, X, START. Das Team findet Ihr zwischen den anderen 28 Mannschaften.

**Alle Spieler fit:** Gebt im Titelbild auf Pad 2 folgende Kombination ein: o, a, u, u, l, r, l, r, B, A.

**Paßwort:** Falls jemand noch nicht bis zum Dream Team vorgestoßen sein sollte, kann er sich mit folgendem Paßwort in die Begegnung 'beamen':  
2HHVL-HDVBO-DVBCG-  
VBCGV-BCGV-B-CGVBC-G

## International Superstar Soccer Deluxe (SNES)

**Schiedrichter in Hunde verwandeln:** Gebt im Titelbild auf Pad 2 folgende Kombination ein: o, a, u, u, l, r, l, r, B, A.



## Isolated Warrior (NES)

**Paßwörter:**  
Level 2: 5963

Level 3: 8920  
Level 4: 0705  
Level 5: 5826  
Level 6: 2687

## Jackie Chan's Action Kung Fu (NES)

**Levelanwahl:** Wenn Ihr all Eure Energie verloren habt und der Titelscreen wieder kommt, drückt auf Pad 1 o, o, u, u, o, u, B, A, START und auf Pad 2 B. Mit o und u könnt Ihr nun die Level anwählen und mit B (Pad 2) geht es dann los. 99 Continues gibt es übrigens gratis dazu.

## Die Jagd auf Roter Oktober (GB)

**Levelanwahl:** Drückt im Titelbild l, r, B, SELECT, l, r, B, SELECT und START.

## Jaki Crush (GB)

**Paßwörter:** Mit folgenden Paßwörtern erhaltet Ihr über 20 Bälle:  
6K9CLUS6, 7LE8KHLy, M4WMST4D

## Jaki Crush (SNES)

**82 Bälle:** Das Paßwort 7G444445 bringt Euch 82 Bälle.

## James Bond Jr. (GB)

### Levelcodes:

Level 3: 0007  
Level 4: 3675  
Level 5: 9025  
Level 6: 1813  
Level 7: 3353

## James Bond Jr. (NES)

### Paßwörter:

Mission 1: 033481  
Mission 2: 258600  
Mission 3: 320370

## Jelly Boy (SNES)

### Paßwörter:

20 Leben STSHT NRTCLW  
FHSMTS SHLWTN  
alle Schlösser öffnen: MTBCNM MTGWTT  
PMYWIC TSMFTM

## Judge Dredd (SNES)

### Paßwörter:

Level 2: YVVP  
Level 3: QBGG  
Level 4: VFPD  
Level 5: CPRY  
Level 6: FCWZ  
Level 7: RLFJ  
Level 8: TDYT  
Level 9: VYRX  
Level 10: CRQF  
Level 11: QBTY  
Level 12: VMTB  
Level 13: XCWW







## Jungle Strike (GB)

### Levelcodes:

Level 2: 4975200968  
Level 3: 2922502918  
Level 4: 6505068908  
Level 5: 0540524815  
Level 6: 0550792954  
Level 7: 0950035298  
Level 8: 0155908131  
Level 9: 1185402550

## Jungle Strike (SNES)

### Levelcodes:

Sub Hunt: 2PJ29K8ZWORT  
Training Ground: FPBWSF8040Q#  
Night Strike: ORB0WF8YWOLT  
Puloso City: PPGXD68YKOMT  
Snow Fortress: 6PQ04K88OOST  
River Raid: HQCWN28XYOS#  
Mountains: 4O4ZZK4VFOL#



Return Home: #QM4G#8Z#OPT  
Abspann: RPW46261ROC#

## Jurassic Park (GB)

**Levelskip:** Drückt im Titelbild o, u, l, o, u, r, o, u, l, o, u, r, SELECT. Ein Explosionsgeräusch bestätigt die Eingabe. Im Spiel müßt Ihr dann in den Pausen-Modus gehen und SELECT drücken, um in den nächsten Level zu gelangen.

## Jurassic Park 2 (GB)

**Levelskip:** Drückt während des Games START und dann o, u, l, r, A, B, o, u, l, r, A, B. Nun könnt Ihr mit START und SELECT alle Runden beenden.

## Jurassic Park 2 (SNES)

**Unendlich viele Continues:** Drückt im Missions-Auswahlbildschirm l, l, l, r, r, l, l, r, r, l, l, r, r, l, l, r, r, l, l, r, r.

## Kid Dracula (GB)

### Levelcodes:

Level 2: 5613  
Level 3: 3272  
Level 4: 7283  
Level 5: 5346  
Level 6: 7225  
Level 7: 5539  
Level 8: 7158

## Kid Dracula (NES)

### Levelcodes:

Level 2: 5613  
Level 3: 3272  
Level 4: 7283  
Level 5: 5346

Level 6: 7225  
Level 7: 5539  
Level 8: 7158

## Kid Icarus (NES)

**Unendliche Leben:** Gebt als Paßwort einmal die 8 und ansonsten nur U ein.



## Kid Klown in Crazy Chase (SNES)

**Levelanwahl:** Drückt im Titelbild auf Pad 2 erst LB und dann RB, und haltet sie gedrückt. Dieselbe Prozedur nun auf Pad 1 – Ja nicht die Buttons loslassen! Für die entsprechenden Level muß nun nur noch folgendes eingegeben werden:

Für Level 2: beide A-Tasten.  
Für Level 3: beide B-Tasten.  
Für Level 4: beide X-Tasten.  
Für Level 5: beide Y-Tasten.  
(Den Trick, wie Ihr anschließend Eure Finger entknotet, verraten wir Euch beim nächsten Vollmond, wenn der Polarstern schräg gegenüber des Großen Wagens steht und die Außentemperatur exakt 14,3 Grad beträgt!)



## Killer Instinct (GB)

Denkt daran, daß ein Humiliation-Move (Erniedrigung) nur am Ende eines Kampfes eingesetzt werden kann, wenn man selbst noch den ersten Energiebalken nutzt und der Gegner taumelt. Eine Ultra Combo ist nur möglich, wenn der Energiebalken des Gegners blinkt. Wann Fatality-Moves eingesetzt werden, sollte mittlerweile bekannt sein ... Alle aufgeführten **Special-Moves** gelten für eine linksstehende Spielfigur.

### Jago:

Endokuken: u, ru, r, Schlag  
Tiger Fury: r, u, ru, r, Schlag  
Wind Kick: ru, u, lu, Kick  
Laser Blade: ru, u, lu, Schlag  
Ultra Combo: Wind Kick, Tritt, Wind Kick  
Samurai Fatality: l, l, r, r + Schlag  
Humiliation: r, ru, u, lu, l + Tritt

### Gladius:

Shockwave: u, ru, r, Schlag  
Ice Lance: ru, u, lu, Schlag

Cold Shoulder: l (2 Sek.), r + Schlag  
Liquidize (vor den Gegner): u, ru, r, Tritt (halten)  
Liquidize (hinter den Gegner): u, ru, r, Tritt (kurz drücken)  
Combo Opener: Cold Shoulder, Tritt  
Combo Breaker: Ice Lance  
Ultra Combo: Cold Shoulder, Tritt, Could Shoulder  
Freeze Fatality: l, lu, u, ru, r, Schlag  
Humiliation: r, r, l, Tritt

### Orchid:

Lasaken: u, ru, r, Schlag  
Ichi (Ni-San): ru, u, lu, Schlag (kurz drücken)  
Niguu Giri: ru, u, lu, Schlag (halten)  
Flik-Flak: l (2 Sek.), r + Tritt  
Fire Cat: l (2 Sek.), r + Schlag  
Combo Opener: Fire Cat, Tritt  
Combo Breaker: Flik-Flak  
Ultra Combo: Fire Cat, Tritt, Fire Cat  
Frog Fatality: u, ru, r, l, lu, u, ru, r, Tritt  
Humiliation: r, ru, u, lu, l, Schlag

### Sabrewulf:

Sabrecut: l (2 Sek.), r + Schlag  
Sabrepounce: l (2 Sek.), r + Tritt  
Sabrespin: r, l, Schlag  
Sabreroll: r, l, Tritt  
Firebat: u, lu, l, Schlag  
Howl: ru, u, lu, Tritt  
Combo Opener: Sabreroll, Schlag  
Combo Breaker: Sabrecut  
Ultra Combo: Sabreroll, Schlag, Sabreroll  
Claw Fatality: l, l, l, Tritt  
Humiliation: r, r, r, Schlag

### Spinal:

Boneshaker: r, r, Schlag  
Soulword: l (2 Sek.), r + Schlag  
Skeleport (vor den Gegner): u, u, Schlag  
Skeleport (hinter den Gegner): u, u, Tritt  
Power Devour: l + Tritt halten, um einen Special-Move des Gegners zu absorbieren.  
Searing Skull (nach Absorption eines Special Moves): u, ru, r, Schlag  
Sliding Kick: lu, u, ru, Tritt  
Combo Opener: Boneshaker, Tritt  
Combo Breaker: Boneshaker  
Ultra Combo: Boneshaker, Tritt, Searing Skull  
Melt Away Fatality: l, l, l, Tritt  
Humiliation: r, ru, u, lu, l, Tritt

### TJ Combo:

Powerline: l (2 Sek.), r + Schlag (halten)  
Rollercoaster: l (2 Sek.), r + Schlag (kurz drücken)  
Run-Stop (beim Laufen): u + Schlag  
Knee K.O.: l (2 Sek.), r + Tritt  
Turn Punch: r, l, Schlag  
Cyclone: Schlag (3 Sek. halten), Schlag lassen, Schlag  
Combo Opener: Rollercoaster, Tritt  
Combo Breaker: Knee K.O.  
Ultra Combo: Rollercoaster, Tritt, Turn Punch  
Neck-Breaker Fatality: l, l, r, r + Schlag  
Humiliation: u, ru, r, l, lu, u, ru, r, Schlag

### Chief Thunder:

Triplax: l (2 Sek.), r + Schlag  
Sammamish: r, ru, u, lu, l, Schlag  
Phoenix: u, ru, r, Tritt  
Tomahawk (in der Luft): u, lu, l, Punch  
Combo Opener: Triplax, Tritt  
Combo Breaker: Sammamish  
Ultra Combo: Triplax, Tritt, Triplax







**Axe Fatality:** l (2 Sek.), l, lu, u, ru, r, Schlag  
**Humiliation:** u, ru, r, l, lu, u, ru, r, Tritt

## Fulgore:

**Laser Storm:** u, ru, r, Schlag  
**Double Laser Storm:** l, l, u, ru, r, Schlag  
**Triple Laser Storm:** r, l, l, u, ru, r, Schlag  
**Plasmaslice:** r, u, ru, Schlag  
**Plasmaport (vor den Gegner):** l, u, lu, Schlag  
**Plasmaport (hinter den Gegner):** l, u, lu, Tritt  
**Reflect:** u, lu, l, Schlag  
**Cyberdash:** l (2 Sek.), r + Tritt  
**Eyelaser:** ru, u, lu, Tritt  
**Combo Opener:** Cyberdash, Tritt  
**Combo Breaker:** Plasmaslice  
**Ultra Combo:** Cyberdash, Tritt, Plasmaslice  
**Gun Fatality:** l (2 Sek.), l, lu, u, ru, r, Tritt  
**Humiliation:** l, lu, u, ru, r, Schlag



## Kirby's Dreamland (GB)

**Schwierigkeitsgrad steigern:** Drückt gleichzeitig im Titelbild o, SELECT, A.

**9 Leben, Geheimes Optionsmenü und Soundtest:** Drückt gleichzeitig im Titelbild u, SELECT, B.



## Kirby's Pinball Land (GB)

**Bonus-Runden:** Haltet im Titelbild l sowie SELECT gedrückt und betätigt zweimal den A-Knopf. Laßt alle Buttons los und drückt START.

### Gegen einen Endgegner antreten:

Haltet im Titelbild r sowie SELECT gedrückt und betätigt zweimal den A-Knopf. Laßt alle Buttons los und drückt START. Beim absoluten Oberendgegner hat Kirby so nichts mehr zu befürchten. Fällt er nämlich aus dem Flipper, wird er automatisch wieder nach oben befördert. Highscores lassen sich nach Eingabe dieser Cheats allerdings nicht abspeichern.

**Bonusspiele:** Drückt im Titelschirm gleichzeitig l, SELECT und B. Nun sollte an der Highscore-Liste eine weiße Katze vorbeilaufen. Wenn Ihr gleichzeitig r, SELECT und B drückt, kommt eine schwarze Katze und Ihr könnt direkt gegen die Endgegner antreten.

## Der König der Löwen (SNES)

**Levelanwahl:** Gebt im Options-Menü B, A, RB, RB, Y ein.



## Krusty's Fun House (GB)

### Paßwörter:

Level 2: HI KIDS  
 Level 3: MCBAIN  
 Level 4: MILHOUSE  
 Level 5: CMBURNS  
 Level 6: PRINCESS

## Krusty's Super Fun House (SNES)

### Levelcodes:

Level 1: SKINNER  
 Level 2: SCRATCHY  
 Level 3: BARTDUDE  
 Level 4: BOUVIER  
 Level 5: KRUSTY

## Kung Fu (NES)

**Extrapunkte:** Wenn Ihr die ersten elf Gegner mit einem Tritt erledigt und dann den zwölften mit einem Sprungtritt besiegt, erhaltet Ihr 5.000 Bonuspunkte.

## Lamborghini-Challenge (SNES)

**Paßwort (US-Version):** Um Euren Wagen zu tunen, müßt Ihr als Paßwort folgendes eingeben: JFKBBBBBBBBB JFK. Außerdem habt Ihr jetzt 6.000.000 \$ auf Eurem Konto.

## Legend (SNES)

**Levelanwahl:** Wenn Ihr während des Intros auf dem ersten Pad o und X drückt und gleichzeitig auf dem zweiten u und B gedrückt haltet sowie danach alles noch einmal sozusagen umgekehrt macht, – also auf Pad eins unten und B und auf dem zweiten oben und X – dann könnt Ihr im Options-Menü die Level nach Belieben anwählen.



## Lemmings (SNES)

**Soundtest:** Drückt im Titelschirm SELECT.

**Geheimes Options-Menü:** Haltet im Titelbild SELECT und drückt dann START.

## Paßwörter:

Xtra-Level 1: GNNBJWV  
 Xtra-Level 2: RCQRTPZ  
 Xtra-Level 3: FBKKJB  
 Xtra-Level 4: RMQMZDC  
 Xtra-Level 5: DTCZVMQ

## Lemmings 2 (SNES)

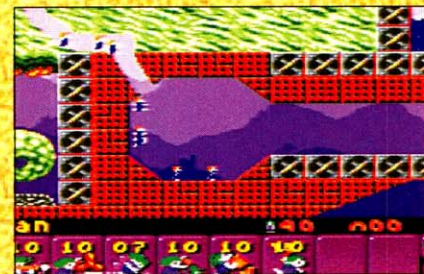
Die folgenden Cheats sind im Titelschirm einzugeben.

**Sound Test:** Auf der Baumhöhle unter 'Load' klicken. Mit B lassen sich die Melodien anwählen.

**Kleiner Gag am Rande:** Die einfältigen Nager können Sprechblasen von sich geben, wenn sie verletzt werden. Dazu solltet Ihr lediglich mit dem Cursor auf den i-Punkt des Schriftzuges 'Lemmings' zeigen und mit B bestätigen.

**Cheat-Mode (überall Bronze mit 33%):** Der Cheat-Mode ist immer woanders verborgen. Hier die Liste der möglichen Verstecke:

1. Linkes Fenster neben dem Baum.
2. Oberer Teil der Tür bei 'Lic' von 'Licensed'.
3. Unterer Teil der Tür.
4. Zwischen dem 'n' und dem 's' von 'Licensed'.
5. Zwischen 'Licensed' und 'by'.
6. Das erste 'N' von 'Nintendo'.
7. Das 'i' von 'Nintendo'.
8. Das große, rechte Fenster.



## Life Force (NES)

**120 Leben:** Drückt im Pausenmodus o, o, u, u, l, r, l, r.

## Little Nemo (NES)

**Levelanwahl:** Drückt o, SELECT, l, r, A, A, B und danach bis zu achtmal A, um in die entsprechende Welt zu kommen.

## Little Samson (NES)

### Paßwörter:

Level 2: ?2KC  
 Level 3: BN&S  
 Level 4: 5JSQ  
 Level 5: 1NWB  
 Level 6: QLXZ  
 Level 7: NS6K  
 Level 8: PHC&  
 Level 9: CLZT  
 Level 10: 62&  
 Level 11: DP03

## Looney Tunes (GB)

**Tip:** Im ersten Level kann Daffy an der Stelle, wo er ins Wasser springt einen Super-Frisbee finden. Dazu muß er so lange am rechten Rand an der Oberfläche schwimmen, bis er hinaufhüpft. Jetzt rennt Daffy gegen die Mauer und landet in einem Geheimraum und findet den Frisbee.





## The Lost Vikings (SNES)

### Levelanwahl:

Steckt Ihr in einem Level fest, drückt gleichzeitig X, Y, A und B, um die Levelanwahl zu aktivieren.

### Levelcodes:

Space:

Level 2: GR8T

Level 3: TLPT

Level 4: GRND

Outdoor:

Level 5: LLMO

Level 6: FL0T

Level 7: TRSS

Level 8: PRHS

Level 9: CURN

Level 10: BBLS

Level 11: VLCN

Ägypten

Level 12: QCKS

Level 13: PHRO

Level 14: C1RO

Level 15: SPKS

Level 16: JMNH

Level 17: TTTS

Maschinen

Level 18: JILLY

Level 19: PLNG

Level 20: BTRY

Level 21: JNKR

Level 22: CBLT

Level 23: HOPP

Level 24: SMRT

Level 25: V8TR

Schlaraffenland

Level 26: NFL8

Level 27: WKYY

Level 28: CMBO

Level 29: 8BLI

Level 30: TRDR

Level 31: FNTH

Level 32: WRLR

Level 33: TRPD

Back in Space

Level 34: TFFF

Level 35: FRGT

Level 36: 4RN4

Level 37: MSTR



## Low G Man (NES)

### Paßwörter:

Acht Leben: Gebt LOBB ein  
Extrawaffen: Gebt SHOT ein.

## Macross (SNES)

**Levelanwahl:** Drückt, wenn das Zamuse-Logo erscheint, o und macht mit dem Steuerkreuz zwei Drehungen gegen den Uhrzeigersinn. Drückt nun LB, RB, LB, RB, START. Sollte alles geklappt haben (Übung macht den Meister!), habt Ihr nun Zugriff auf eine Levelanwahl.

## Magic Boy (SNES)

### Levelcodes:

Wet World: LKLKLLKLSQTHSQTH

Future Zone: FTBCFTBCJNMNRQDB

Plastik Palast: GGGGHHHHRPBCCBPR

## Mario is Missing (SNES)

### Paßwörter:

• 7G6HLCC

• XR40C13

• 0N4ZLXY

• MW86DMF

• VGKD3N1

• VRTNN5Y

• NXH26VK

• K5K93BQ

• FC45W84

• 6VPKXK3

• Y2W8MJ3

• 5SFLRH3

• 99CSMT4

## The Mask (SNES)

**Geheimes Optionsmenü:** Das feine Cheat-Menü erreicht Ihr, wenn Ihr zunächst den Options-Bildschirm aufruft und dort A, B, X, Y, LB, RB, LB, A, B drückt. Mit dem Steuerkreuz lassen sich dann vier verschiedene Mogelegen an- bzw. abschalten – Levelanwahl inklusive.



## Maximum Carnage (SNES)

**Fünf Continues:** Drückt während des Titelbildes: o, o, u, A, B, SELECT.

**Fünf Leben:** Drückt während des Titelbildes: u, Y, B, ro, LB, SELECT.

**Achtfache Energie:** Drückt während des Titelbildes: l, lo, A, X, Y, SELECT.

**Unendlicher Heldenruf:** Drückt während des Titelbildes: B, X, o, u, Y, SELECT.

## Mechwarrior (SNES)

**Unverwundbarkeit:** Drückt im Pausenmodus A, LB, LB, Y, A, LB, LB, Y, A, LB, LB, Y.

## Mechwarrior 3050 (SNES)

**Unbegrenzte Munition:** Gebt folgendes Paßwort ein: M1R0G3! Nun könnt Ihr feuern was das Zeug hält!

**Zusätzliche Battlemechs:** Es gibt ein geheimes Menü, in dem Ihr einen von sieben Battlemechs auswählen könnt. Drückt folgende Kombination, sobald das Triburion-Logo zu Beginn vollständig erschienen ist: u, A, X. Nun ruft Ihr das Paßwort-Menü auf und gebt das Paßwort „XTRM4K“ ein (eventuell ist auch „XTRM3K“ das richtige Paßwort). Daraufhin erscheint das versteckte Menü, und Ihr dürft Euch einen der verschiedenen Kampfroboter untertänig machen.

### Levelcodes:

Mission 1: BMBRMN

Mission 2: 65C816

Mission 3: B1GBND

Mission 4: FSPRNG

Mission 5: YHWX11

## Mega Man 2 (GB)

### Paßwörter:

Level 2: A1, A3, B3, C3, D2, D4

Level 3: A1, A3, B3, C3, D1, D2, D4

Level 4: A2, A3, B1, B3, C3, D1, D2, D4

Level 5: A2, A3, B1, B4, C3, D1, D2, D4

Level 6: A2, A3, B1, B4, C1, C2, D1, D4

Level 7: A2, A3, B1, B4, C1, C2, C3, D1

Level 8: A2, A3, B1, B2, B3, C2, C3, C4,

D2, D3

Level 9: A2, B1, B2, B4, C2, C3, C4, D2,

D3

## Mega Man 2 (NES)

**Paßwort:** Um direkt in den letzten Level zu kommen, müßt Ihr nur A1, B2, C1, D1, D3, E3, B4, C5, E5 eingeben.

## Mega Man 3 (GB)

### Optimale Gegner-Reihenfolge und Paßwörter:

1: Anfang:

A0, B0, B1, B3, D3

2: Snakeman besiegt:

A0, A1, A3, B3, D2

3: Geminiman besiegt:

A2, B2, D1, D2, D3

4: Shadowman besiegt:

A1, A3, B1, B3, D1

5: parkman besiegt:

A1, B0, B1, C1, D1

6: Kreiselkiller besiegt:

A2, B1, B2, C0, D1

7: Drillman besiegt:

A1, B0, C0, C1, D3

8: Dustman besiegt:

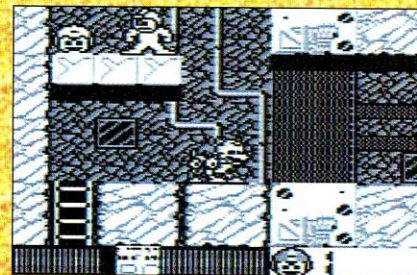
A0, B1, C0, C1, D2

9: Skullman besiegt:

A0, A3, B0, B3, D2

10: Diveman besiegt:

A0, B0, B2, C1, C2



## Mega Man 3 (NES)

### Optimale Gegner-Reihenfolge:

1. Magnetman Mega Man Shot

2. Hardman Magnet Missiles

3. Topman Hard Knuckle

4. Shadowman Top Spin

5. Sparkman Shadow Blade

6. Snakeman Mega Man Shot

7. Geminiman Search Snake

8. Needleman Gemini Laser

9. Metalman Magnet Missiles

10. Quickman Shadow Blade

11. Heatman Needle Canon

12. Woodman Top Spin

13. Flashman Gemini Laser





14. Bubbleman Spark Shock  
15. Airman Magnet Missiles  
16. Crashman Hard Knuckle

**Paßwort:** Um direkt zu Dr. Wily zu gelangen, gebt folgendes ein: A1,A3,D3,F4

## Mega Man 4 (NES)

### Optimale Gegner-Reihenfolge:

- 1: Toadman Rainflush  
2: Brightman Flashtopper  
3: Pharaoman Pharaostab  
4: Ringman Ringboomerang  
5: Dustman Dustcrusher  
6: Skullman Skullbarrier  
7: Diveman Divemissiles  
8: Drillman

**Paßwort:** Das Paßwort für den letzten Level lautet: A1, A4, B5, E2, F1, F3. Mega Man ist mit dem Ballonadapter und dem Bio-Arm ausgerüstet.

## Mega Man 5 (GB)

**Super Power-Up:** Wenn Ihr sterbt, drückt B für ein Continue und spielt dieselbe Stage noch zweimal durch. Beim dritten Continue wird Euch Dr. Light einen Turbo-Arm geben, der beim nächsten Continue sogar noch verbessert wird.

## Mega Man 5 (NES)

**Paßwort:** Das Paßwort für den letzten Level lautet: Rot: C1 D4 F6, Blau: B4 B6 E2



## Mega Man 7 (SNES)

### Paßwörter:

- Welt 1:  
8775  
2587  
4416  
8362  
Welt 2:  
2375  
2746  
8443  
8272  
Welt 3:  
2375  
2756  
8453  
8272  
Welt 4:  
2215  
7644  
2545  
2433  
Welt 5:  
3835  
7446  
3441  
2473  
Alle Waffen:  
7853  
5856  
2245

7515

## Mega-Man-Special-Moves

(linksstehend):

1415

5585

7823

6251

(Nachdem Ihr das Paßwort eingegeben habt, haltet LB und RB gedrückt und betätigt zusätzlich START)

Arrow Slash: u, r, r, Y

Leg Breaker: u, u, B

Warp (Verteidigung): o, o

Booster Kick: r, u, ru, Y

Sonic Crusher (nur im Sprung!): r, r, Y



## Mega Man X

(SNES)

### Optimale Gegner-Reihenfolge:

- 1: Mammoth Fire Wave  
2: Chill Penguin Shotgun  
3: Spark Mandrill Electric  
Spark  
4: Armored Armadillo Rolling  
Shield  
5: Launch Octopus Homing  
Torpedo  
6: Boomer Kuwanger Boomerang  
Cutter  
7: Sting Chameleon  
Sting  
8: Strom Eagle Storm  
Torpedo

9: Flame Mammoth

### Levelcodes:

- Level 1: 1764 1488 7748  
Level 2: 4761 7858 1274  
Level 3: 5386 8666 2458  
Level 4: 4367 8488 8516  
Level 5: 6786 1662 2458  
Level 6: 4361 5887 8271  
Level 7: 4367 6447 1546  
Level 8: 6786 6172 2438  
Level 9: 8421 3526 1146

Das Paßwort 5646 3237 5648 setzt Euch mit kompletter Ausrüstung direkt vor Sigmas Level ab.

## Mega Man X2

(SNES)

Die folgenden **Paßwörter** sind in der Reihenfolge angegeben, wie man die Gegner am leichtesten besiegen kann.

- Weel Gator: 7821 7232 3121 2446  
Bubble Crab: 5843 8382 3841 4426  
Flame Stag: 5835 6884 3744 4451  
Morph Moth: 8843 8282 3841 6426  
Magna Centipede: 7861 7232 3151 2446  
Crystal Snail: 5588 6834 3551 2581  
Overdrive Ostrich: 4128 3854 3451 2581  
Wire Sponge: 5533 6885 3741 1551

Und hier noch ein paar Paßwort-

Leckerbissen:

Weel Gator & Bubble Crab:

2528 3134 3421 2281

Bubble Crab & Flame Stag:

8835 6184 3744 4651

Flame Stag & Morph Moth:

2581 7232 3154 8246

Morph Moth & Magna Centipede:

7861 7232 3151 8646

Magna Centipede & Crystal Snail:

3863 5271 3211 2786

Crystal Snail & Overdrive Ostrich:

8283 1251 7211 2786

Overdrive Ostrich & Wire Sponge:

7288 7256 3151 5646

Wire Sponge & Weel Gator:

3845 8287 3881 1626

## Mega-Lo-Mania

(SNES)

**Paßwort:** Wollt Ihr 200 Leute in der ersten Epoche, gebt SIZCSVLOPNL ein.

**Bonusspiel:** Für das Bonusspiel ist JOOLS einzugeben.

## Metal Marines

(SNES)

### Levelcodes:

- Level 2: HBBT  
Level 3: PCRC  
Level 4: NWTN  
Level 5: LSMD  
Level 6: CLST  
Level 7: JPTR  
Level 8: NBLR  
Level 9: PRSC  
Level 10: PHTN  
Level 11: TRNS  
Level 12: RNSN  
Level 13: ZDCP  
Level 14: FKDN  
Level 15: YSHM  
Level 16: CLPD  
Level 17: LNVV  
Level 18: JFMR  
Level 19: JCry  
Level 20: KNLB

## Metroid (NES)

**Samus ohne Kampfanzug:** Ein

Paßwort der ganz anderen Sorte möchten wir Euch selbstverständlich auch nicht vorenthalten: Wenn Ihr als Paßwort

022 400 A00 000  
G5(?) 03W 000 0(c)(o)

eingeht, hat Samus Ihren Kampfanzug gegen etwas luftigeres ausgetauscht. Die Zeichen in Klammern sind die blauen aus der unteren Hälfte des Menüs. Samus ist mit diesem Paßwort in dem Besitz von Maru Mari, Lang-Strahler, Bomben, Eis-Strahler, Sprung-Stiefel, Varia-Suit und Kreisel-Minen.







## Michael Jordan: Chaos in the Windy City (SNES)

**25 Leben, Extra-Energie und eine Levelanwahl:** Gebt dazu einfach als Paßwort MCHLRDN-23 ein.

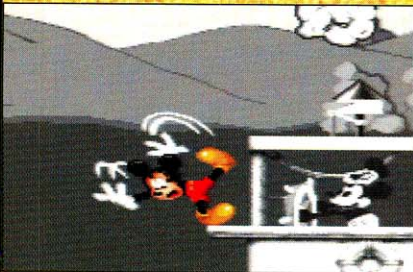
**65 Leben und eine Levelanwahl:** Gebt als Paßwort 2NH4M03W2-5 ein.

**93 Leben:** Das Paßwort lautet: 999999999999.

**73 Leben und eine Levelanwahl:** Gebt 12345678999 ein.

## Mickey Mania (SNES)

**Levelanwahl:** Geht nach dem Start ins Options-Menü und dann in den Sound-Test: Stellt als Musik 'Beanstalk 1' ein, als Sound wählt Ihr 'Extra Try'. Geht danach auf Exit und haltet solange LB oder RB gedrückt, bis ein Klingeln ertönt. Jetzt startet das Spiel und es erscheint eine Levelanwahl.



## Mickey Mouse (GB)

**Levelanwahl:** Drückt eine der beiden Richtungstasten zusammen mit A, B, SELECT und START. o führt auf das Piratenschiff, u ins Schloß, r in den Ozean und l in den Wald.

### Paßwörter:

- Level 2: SZWS
- Level 3: ZS2S
- Level 4: ZZPS
- Level 5: SW3S
- Level 6: SXES
- Level 7: ZW4S
- Level 8: ZX9S
- Level 9: —
- Level 10: WZFS
- Level 11: XSJS
- Level 12: XZKS
- Level 13: WWMS
- Level 14: XWAS
- Level 15: XMAS
- Level 16: XXOS
- Level 17: S25Z
- Level 18: STWZ
- Level 19: Z22Z
- Level 20: SP32

## Micro Machines (NES)

**Sechs Leben mehr:** Fahrt im Qualifikationsrennen auf Platz 3 und haltet o, SELECT und B gedrückt. Wenn der Bildschirm blau wird, drückt zweimal START, und Ihr seid um sechs Leben reicher.

## Might & Magic II (SNES)

**Paßwort:** Wenn Ihr als Charakternamen Ard eingibt, werdet Ihr mit Gold, Erfahrungspunkten und HPs schier übergossen.

## Mighty Morphin Power Rangers – The Movie (SNES)

**Das Spiel als Power Ranger**

**beginnen:** Drückt im Titelbild o, u, l, r, X, B, Y, A. Die korrekte Eingabe wird durch ein Geräusch und veränderte Farben im Titelbildschirm bestätigt.



## Mission Impossible (NES)

### Levelcodes:

- Level 2: HMPR
- Level 3: KMWV
- Level 4: XDGJ
- Level 5: TVJL
- Level 6: QBYZ

## Monster Party (NES)

### Paßwörter:

- Level 2: cndo403sh
- Level 3: rvx"hsin4
- Level 4: tlg-bóme
- Level 5: 1yf84077d
- Level 6: utbdgc,oj
- Level 7: sfhsqvt9b
- Level 8: a!bbol?hxnc
- Finale: dtvgs.int

## Mortal Kombat (GB)

**Special Moves:** Die abgedruckten Special-Moves gelten für eine linksstehende Spielfigur.

### Rayden:

- Lightning: l, r, B
- Torpedo: l, l, l, r
- Teleport: u, r, A
- Finishing: l, r, u, Block

### Kano:

- Cannonball: r, u, r
- Knife-Throw: l, r, B
- Finishing: u, r, r, A

### Liu Kang:

- Flying Kick: r, r, r, A
- Fireball: l, l, B
- Finishing: r, r, l, B

### Sonya Blade:

- Leg Grab: u, Block (halten), o
- Sonic Rings: l, l, B
- Square Wave Punch: r, l, l, r
- Finishing: l, l, r, Block

### Sub-Zero:

- Freeze: l, r, A
- Slide: r, l, B
- Finishing: r, u, r, B

### Scorpion:

- Harpoon: l, l, B
- Decoy: r, u, A
- Finishing: r, r, r, Block

## Mortal Kombat 2 (GB)

**Special Moves:** Die abgedruckten Spezi-

al-Moves gelten für eine linksstehende Spielfigur.

### Lui Kang:

- Fireball: r, r, Schlag
- Crouching Fireball: u, r, Schlag
- Leaping Side Kick: r, r, Tritt
- Ludicrous Bicycle Tritt: Tritt (3 Sek.), loslassen

### Reptile:

- Pleasant Acid Spit: r, r, Schlag
- Mystical Force Ball: l, l, Schlag + Tritt
- Invisibility: Block (halten) + o, o, u, Schlag
- Sliding Tackle: l + Schlag + Tritt

### Sub-Zero:

- Deep Freeze: u, r, Schlag
- Ground Freeze: u, l, Tritt
- Sliding Tackle: l + Schlag + Tritt

### Shang Tsung:

- One Flaming Skull: l, l, Schlag
- Two Flaming Skulls: l, l, r, Schlag
- Three Flaming Skulls: l, l, r, Schlag
- Lui Kang Morph: l, l, r, r, Block
- Reptile Morph: Block (halten) + o, u, o
- Sub-Zero Morph: r, u, r, Tritt
- Kitana Morph: Block, Block, Block
- Jax Morph: u, r, l, Schlag
- Mileena Morph: Schlag (2 Sek.), loslassen
- Scorpion Morph: Block + o, o

### Kitana:

- Fan Swipe: l + Schlag
- Fan Throw: r, r, Schlag + Tritt
- Fan Lift: l, l, Schlag
- Square Wave Schlag: u, l, Schlag

### Jax:

- Ground Pound: Schlag (3 Sek.), loslassen
- Gotcha!: r, r, Schlag
- Sonic (Hedgehog) Wave: r, u, Tritt
- Back Breaker (beide Figuren im Sprung): Block
- Finishing Move: Tritt (halten) + l, l, l, Tritt loslassen
- Fab Babality: u, o, u, o, Tritt
- Spikes: Block + o, o, u, Tritt

### Mileena:

- Teleport Tritt: r, r, Tritt
- Roll Attack: l, l, u, Tritt
- Sai Throw: Schlag (2 Sek.), loslassen

### Scorpion:

- Spear: l, l, Schlag
- Decoy: u, l, Schlag
- Air Throw (beide Figuren im Sprung): Block

## Mortal Kombat 3 (GB)

### Mortal-Kombat-Codes:

- Keine Würfe: MK, Drache, Drache, MK, Drache, Drache
- Keine Blocks: Drache, YinYang, Drache, Drache, YinYang, Drache
- Keine Anzeige: Skull, Shao Kahn, Rayden, MK, YinYang, 3
- 1/2 Energie Sp. 1: Drache, 3, 3, Drache, Drache, Drache
- 1/2 Energie Sp. 2: Drache, Drache, Drache, Drache, 3, 3
- 1/4 Energie Sp. 1: Rayden, Drache, Rayden, Drache, Drache, Drache
- 1/4 Energie Sp. 2: Drache, Drache, Drache, Rayden, Drache, Rayden
- Dark Kombat: Goro, Shao Kahn, Shao Kahn, 2, YinYang, TinYang
- Psycho Kombat: Skull, Shao Kahn, Lightning, MK, YinYang,





**Unlimited Run:** Lightning  
?, Goro, Goro, ?, Goro, Goro

**No Knowledge:** MK, YinYang, 3, Skull, YinYang, Goro

**Fight Smoke:** YinYang, Drache, Lightning, YinYang, Drache, Lightning

**No Fear:** YinYang, Shao Kahn, YinYang, YinYang, Shao Kahn, YinYang



## Mr. Nutz (GB)

### Levelcodes:

Level 2: Domino  
Level 3: Enrigo  
Level 4: Colors  
Level 5: Jumper  
Level 6: Switch

## Mr. Nutz (SNES)

**Levelanwahl:** Haltet während des Titelsbildes auf Pad 2 LB, RB, SELECT und START gedrückt, und gebt dann o, o, u, u, u, l, r, l, r ein. Nun steht Cheater & Option im Titelsbild. Im Spiel könnt Ihr mit LB Eure Energie auffüllen und mit RB zum nächsten Level springen.

## Mystic Quest (GB)

**Tip:** Die meisten Gegner sind für eine oder mehrere Attacks besonders anfällig. Die folgende Liste wird Euch sicher hilfreich sein.

### Feuer Fluch:

Schnabel, Auge, Seelen Würger, Säbel Zinken, Darius, Zerberus, Cinos, Höllen Stachel.

### Luft-Fluch:

Zed Yago, Qualen Fürst, Teufelsreiter, Kon Stricta, Modius, Knochen König, Flammen Greif, Hades Wächter.

### Wasser-Fluch:

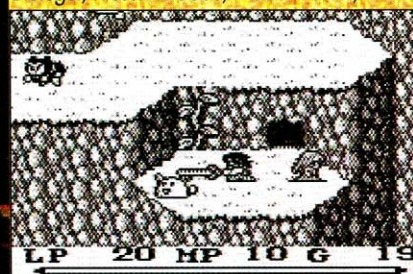
Sata Mande, Flaschengeist, Höllenhunde, Xnips, Östro Geistes.

### Kraft-Zauber:

Moder Rippe, Blut Gerippe, Furcht Laken, Metzger.

### Axt:

Amok Baum, Teufels Wurzel, Schimmelrinde, Blutegel, Riesen Krabbe, Madenfresser,



Schundwurm, Laugenraupe, Käferraucher.  
**Bombe:** Schleimkeim, Eiterblob, Optic Trick, Pestbeule, Hypno Tentakel  
**Amatibogen:** Flügelbrut, Tornado Amsel, Terror Henne, Baphomet, Streithahn.  
**Felsen-Aura:** Gorgona.  
**Donner-Aura:** Nachtschatten, Phantom, Ägypto-Hypno, Pharaos, Macabro, Tränen Mähre.

## Mystic Quest Legend (SNES)

**Unendl. Tränke:** Trinkt zuerst alle Eure Kraft- und Zaubertränke aus. Kauft nun an geeigneter Stelle 0 (Null) Tränke! Wenn Ihr dann in Eurem Rucksack unter den (eigentlich nicht) gekauften Tränken nachschaut, steht dort eine Null. Setzt Ihr nun diesen Trank ein, erhält man unendlich viele davon und sogar noch einige mehr, die dann an anderer Stelle im Rucksack bestimmte Gegenstände überdecken. Wenn Ihr nun diesen überdeckten Gegenstand bekommt, verschwinden einige unnötige (weil schon benutzte) Ausrüstungsgegenstände die durch andere, noch gar nicht gefundene Gegenstände ersetzt werden.

**Power-Attacke:** Probiert doch mal den Kraftzauber als Waffe gegen den Dämonen König aus. Der erste Hit zieht ihm zwar keine Energie ab, aber dann wirds richtig heftig. Der zweite Hit verursacht mindestens 15.000 HPs bis maximal 25.000 HPs. Mit dem Fluchtzauber könnt Ihr Eure Gegner übrigens auch besiegen. Leider funktioniert er nicht bei den Endgegnern.



## NBA Give N Go (SNES)

**Höherer Schwierigkeitsgrad:** Wem der Schwierigkeitsgrad in diesem Spiel nicht hoch genug ist, der sollte im Titelsbildschirm den Konami-Cheat anwenden: o, o, u, u, l, r, l, r, B, A.

## NBA Jam (SNES)

**Bill Clinton anwählen:** Gebt als Initialen ARK ein, bestätigt den letzten Buchstaben gleichzeitig mit LB, START und X.

**Al Gore anwählen:** Gebt als Initialen NET ein, bestätigt den letzten Buchstaben gleichzeitig mit LB, RB und A.

**Höhere Spielgeschwindigkeit:** Drückt im Tonight-Matchup-Screen 13mal A, dann B und X gedrückt halten, bis das Spiel beginnt.

**Super Slam Dunks:** Drückt nach der Team-Auswahl (vor dem Tip-off-Screen) 13mal irgendeinen Button und dreht dabei fleißig das Steuerkreuz. Wenn Ihr das dreizehnte Mal gedrückt habt, haltet den Button

fest und dreht weiter, bis der Tip-off kommt.  
**Verbesserte Abwehr:** Drückt während des Tonight-Matchup-Screens irgendeinen Button fünfmal und haltet die Taste beim fünften Mal gedrückt.



## NBA Jam Tournament Edition (SNES)

**Teams wechseln:** Wenn Ihr Eure Ersatzspieler auswählt und dabei gleichzeitig o und B drückt, wird unter Eurem Team ein weißer Schriftzug - 'TEAM SWAP' - erscheinen. Mit LB und RB könnt Ihr nun ein anderes Team auswählen.

**All-Star-Team:** Drückt im Titelsbild START, um in die Optionen zu gelangen! Gebt dann Y, o, u, B, l, A, r, u, START. Als Initialen gebt daraufhin das Zauberwort 'JAM' ein. Dadurch sind alle 27 Teams bereits besiegt, und Ihr könnt jetzt statt der Rookies die All-Stars wählen.



Im Tonight-Matchup-Screen können folgende Cheats eingegeben werden:

Powerup Fire: u, r, r, B, A, l  
Powerup Turbo: B, B, B, A, u, u, o, l  
Shot Percent Display: o, o, u, u, B  
Powerup Goal Tending: r, o, u, r, u, o  
Powerup Dunks: l, r, A, B, B, A  
Slippy Court: A, A, A, A, A, r, r, r, r, r  
Powerup Block: u, r, A, B, A, r, u  
Speedup: o, o, o, o, l, l, l, l, B, A  
Quick Hands: l, l, l, l, A, r  
Max Power: r, r, l, r, B, B, r  
Powerup Off: A, B, o, A, B, o, u  
Powerup 3Pt.: o, u, l, r, l, u, o  
Block 1: o, o, o, o, l, l, l, l, A, A  
Block 2: o, o, o, o, l, l, l, l, A, B  
Teleport Pass: o, r, r, l, A, u, l, l, r, B  
High Shots: o, u, o, u, r, o, A, A, A, u







## NBA Live '95 (SNES)

**Golf-Demo:** Wer einmal zwischen zwei Spielen eine Pause einlegen will, kann sich zurücklehnen und eine Golf-Demo anschauen. Zuerst müßt ihr in den Exhibition-Modus und zwei Teams auswählen. Hierbei spielt es keine Rolle, für welches Team ihr Euch entscheidet. Im Player-Setup-Screen drückt ihr nun o, und beim Schriftzug „Start New“ drückt ihr einfach START. Jetzt müßt ihr im Paßwort-Menü nur noch „REFLOG“ eingeben und START drücken, um die Golf-Demo zu sehen.

## NBA Live '96 (SNES)

**Versteckte Spieler:** Wählt zunächst „Edit Player“ an und tragt dann einen der folgenden Nachnamen – manche auch mit abgekürztem Vornamen – in einen freien Platz ein! Nachdem ein Geräusch die korrekte Eingabe bestätigt hat, erscheint nun das jeweilige Spieler-Porträt mit Angaben über Funktion, Größe und diversen anderen Werten.

Hier nun die Namen:

Archibald, Barkley, Baylor, Bird, Chamberlain, Cousy, Cowens, Erving, Frazier, Gervin, Havlicek, Hayes, Jabbar, Johnson, Jordan, Laimbeer, Maravich, McHale, Mikan, Robertson, B. Russel, I. Thomas, Walton, West, Worthy

Zusätzlich lassen sich auch noch neuere Spieler anwählen:

Allen, C. Alexander, Banks, B. Barry, Bennett, Best, Bodiroga, T. Brown, Burrough, Caffey, C. Carr, Childress, M. Davis, Declercq, Edney, Finley, Ford, Garnett, Griffith, Henderson, Hoiberg, J. King, Lewis, Marshall, Martin, McDonald, McDyess, Meyer, O'Bannon, Ostertag, Parks, Pelle, Pupa, Ratliff, Reeves, Reid, Rencher, Respert, Roe, J. Smith, Snow, Stackhouse, Stoudamire, Sura, Tarlac, K. Thomas, Trent, Wallace, Whitfield, E. Williams, Williamson, Vaughn, Zidek, Zukauskas

Oder möchtet ihr lieber die Programmierer übers Feld hetzen?

Benutzt diese Namen:

Chow, Nelson, Reddekopp  
Hannes Kipsch, Bad Honnef



## Nemesis (NES)

**Power-Up-Cheat:** Im Pausenmodus o, o, u, u, l, r, l, r, B, A drücken.

## NHL Hockey '96 (SNES)

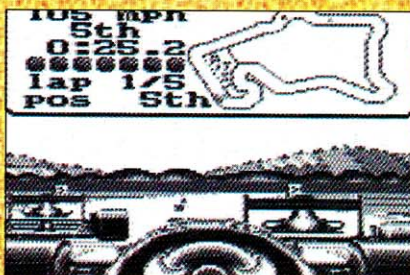
**Versteckte Teams:** Wenn die Credits im Titelbildschirm ablaufen, haltet SELECT gedrückt und triggert LB und RB (abwechselnd oder auch gleichzeitig). Drückt dann START.

Nun erscheint der „Game-Setup“-Screen und eine Stimme sagt: „K-Rog.“. Im Anschluß lassen sich vier neue Teams auswählen.

## Nigel Mansell's World Championship (GB)

### Paßwörter:

|              |                     |
|--------------|---------------------|
| Mexico:      | CTRO 100M 0200 0000 |
| Südafrika:   | QWH/ F013 0400 00S0 |
| Portugal:    | 3P7/ F112 0600 2080 |
| Italien:     | GR/Y C21K 1000 2080 |
| England:     | VK/Y 9320 1800 0080 |
| Deutschland: | 7CRY 932M 1D00 0080 |
| Kanada:      | LFY 7432 1D00 2080  |
| Ungarn:      | 00FY 543L 1700 0000 |
| Brasilien:   | C15Y 553K 2100 00J0 |
| Spanien:     | Q3YW 3541 2300 2080 |
| Frankreich:  | 3YPW 2640 2500 20S0 |
| Monaco:      | HV9W 064J 2H00 00S0 |
| Belgien:     | VX1V G651 2H00 20J0 |
| San Marino:  | 7QTS G65P 3000 0080 |
| Japan:       | MJTS D764 3200 2080 |



## Nintendo World Cup Soccer (GB)

Das Grundprinzip des Paßwortsystems beruht auf drei Anfangsziffern (kennzeichnet die Spielrunde) und zwei darauffolgenden Ziffern für das Team. Z. B. 08613 für Deutschland im Halbfinale (Nach dem Code für Deutschland als Europameister wird derweil noch gefahndet ...)

Und so lauten die **Spiel-Codes:**

|             |     |
|-------------|-----|
| 2. Spiel:   | 224 |
| 3. Spiel:   | 033 |
| 4. Spiel:   | 530 |
| 5. Spiel:   | 363 |
| 6. Spiel:   | 172 |
| 7. Spiel:   | 429 |
| 8. Spiel:   | 561 |
| 9. Spiel:   | 513 |
| 10. Spiel:  | 971 |
| Halbfinale: | 086 |
| Finale:     | 013 |

### Mannschafts-Codes:

|              |    |
|--------------|----|
| Argentinien: | 62 |
| Brasilien:   | 51 |
| Kamerun:     | 54 |
| Deutschland: | 13 |
| England:     | 45 |
| Frankreich:  | 26 |
| Holland:     | 41 |
| Italien:     | 33 |
| Japan:       | 59 |
| Mexiko:      | 72 |
| Spanien:     | 38 |
| UDSSR:       | 17 |
| USA:         | 31 |

## On the Ball (SNES)

### Paßwörter:

|                            |       |
|----------------------------|-------|
| Level 2:                   | MHWYR |
| Level 3:                   | HCCWD |
| Level 4:                   | WRJMH |
| Soundmenü:                 | NRRRP |
| Bestzeiten:                | ZNGGX |
| Verändern des Balles:      | GFXJF |
| Verändern der Schwerkraft: | ZLJPJ |

## Orge Battle (SNES)

**Überraschung:** Gebt doch mal als Namen „FIRE SEAL“ ein ...

## Pac in Time (GB)

### Paßwörter:

|             |       |
|-------------|-------|
| Level 4-1:  | FRGRK |
| Level 4-2:  | JVZLB |
| Level 4-3:  | PBZXH |
| Level 4-4:  | XJQJL |
| Level 4-5:  | QSKGN |
| Level 4-6:  | BWDHD |
| Level 4-7:  | VVGKJ |
| Level 4-8:  | CMCSS |
| Level 4-9:  | XPQPH |
| Level 4-10: | GXTJM |
| Level 5-1:  | ZRDQL |
| Level 5-2:  | PPVWP |
| Level 5-3:  | CFGVJ |
| Level 5-4:  | NLCWT |
| Level 5-5:  | GQCXX |
| Level 5-6:  | KSHMH |
| Level 5-7:  | PRQX  |
| Level 5-8:  | BDPCQ |
| Level 5-9:  | CVHKQ |
| Level 5-10: | RMZMK |
| Level 6-1:  | RJFVN |
| Level 6-2:  | GRRKJ |
| Level 6-3:  | HRFWJ |
| Level 6-4:  | HCBBT |
| Level 6-5:  | BVFLW |
| Level 6-6:  | FJMZK |
| Level 6-7:  | NZTHQ |
| Level 6-8:  | MLLDT |
| Level 6-9:  | SFDSW |
| Level 6-10: | WHSQZ |
| Level 7-1:  | WZLTH |
| Level 7-2:  | QMLUF |
| Level 7-3:  | BQMSM |
| Level 7-4:  | SQPKJ |
| Level 7-5:  | HHQGP |
| Level 7-6:  | MXNQS |
| Level 7-7:  | JNLJJ |
| Level 7-8:  | DCTJJ |
| Level 7-9:  | MSVXH |



## Pac in Time (SNES)

### Levelcodes:

|           |       |
|-----------|-------|
| Level 6:  | SMPSM |
| Level 11: | CVFTZ |
| Level 16: | BPQGY |
| Level 21: | TRQCZ |
| Level 26: | CQQSH |
| Level 31: | STFVF |





Level 36: DJZZZ  
Level 41: BLBJN  
Level 46: DFLTQ

**Levelanwahl:** Gebt zuerst das Paßwort 'LVDDYK' ein und bestätigt. Jetzt geht Ihr im Titelbild auf die Option 'Spieler Auswahl' und drückt LB, RB, I und START gleichzeitig. Nun lassen die 50 Level frei anwählen.

## Pac-Man 2 (SNES)

### Paßwörter:

Soundtest: BGMQRST  
Animationen-Test: PCMNPTT  
Bonusspiel Pac-Man: PCMNPDW  
Bonusspiel Miss. Pac-Man: MSPCMND  
Time Trail: Gebt als Paßwort TRLMDPW ein, schon könnt Ihr zwischen vier verschiedenen Time-Trail-Strecken auswählen und an Euren persönlichen Bestzeiten teilen.

## Pagemaster (SNES)

**Levelanwahl:** Pausiert das Spiel und drückt B, A, LB, u, Y, B, A, LB, u, Y. Beendet die Pause und drückt START und SELECT, um auf die Karte zu gelangen. Von dort aus lassen sich nun alle Stages anwählen.

## Parodius (GB)

**Volle Bewaffnung:** Gebt im Pausenmodus o, o, u, u, l, r, l, r, B, A.

**Bonuslevel:** Fliegt im dritten Level kurz nach dem Durchgang in das Wasser am Boden. Ihr erreicht die Bonusstage und könnt dort ordentlich Extras einsammeln.



## Parodius (SNES)

**Unverwundbarkeit:** Drückt im Pausenmodus: LB, RB, o, X, r, A, l, Y, u, B, A, Y, A, Y, RB.

**Beste Bewaffnung:** Drückt im Pausenmodus: B, B, X, X, A, Y, A, Y, o, l.

**Levelanwahl:** Drückt im Optionsmenü o, r, u, l, X, A, B, Y.

**Höherer Schwierigkeitsgrad:** Drückt im Optionsmenü o, o, u, u, l, r, l, r, B, A.

## Phalanx (SNES)

**Cheats:** Wählt den Schriftzug System Configuration an, drückt RB und dann START. Im Menü könnt Ihr nun durch gleichzeitiges Betätigen von LB und RB die Punkte Raumschiffe (Stock) und Credits anwählen.

Durch das gleichzeitige Drücken von A, B, X und Y auf Pad 2 gelangt Ihr in die Levelanwahl. Mit Pad 1 läßt sich nun alles einstellen.

## Pilotwings (SNES)

### Paßwörter:

Level 2: 985206  
Level 3: 394391  
Level 4: 520771  
Level 5: 108048  
Level 6: 400718

Level 7: 773224  
Level 8: 165411  
Level 9: 760357  
Level 10: 882943

## Pink goes to Hollywood (SNES)

**'Halbe' Unverwundbarkeit:** Drückt, wenn Pinky stillsteht, auf dem zweiten Pad den B-Button. Mit Pad 1 könnt Ihr ihn nun gefahrlos über den Screen bewegen. Drückt nochmals B (Pad 2) und Ihr gelangt zurück in den normalen Modus.

**'Ganze' Unverwundbarkeit:** Haltet LB auf Pad 2 gedrückt, und Pinky ist unverwundbar und mit Pad 1 auch steuerbar.

**Zeitlupenfunktion:** Wenn Ihr RB auf Pad 2 gedrückt haltet, bekommt Ihr eine Zeitlupenfunktion.

## Pirates of Dark Water (SNES)

**Energie aufladen:** Kämpft Euch bis in den zweiten Level vor, und achtet auf erste Stacheln am Boden. Wenn Ihr alle Unholde in der Nähe besiegt habt, stellt Euch rechts neben die Stacheln, und Euer Energiebalken lädt sich wieder auf.

## Pitfall The Mayan Adventure (SNES)

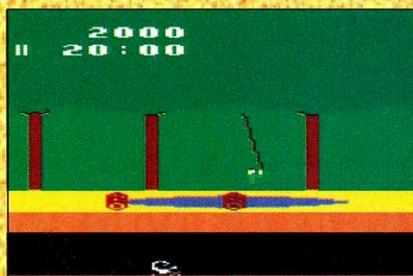
Alle Cheats müssen vom 1. Pad im Titelbild – wenn sich der Bumerang um das Wörtchen 'Start' dreht – eingegeben werden.

**Levelanwahl:** X, SELECT, A, SELECT, Y, A, X, SELECT. Mit LB oder RB wählt Ihr die Level aus.

**Sprung in das alte Pitfall!:** SELECT, A, A, A, A, A, SELECT, START.

**Start ab Level 6:** A, X, A, Y, A, X, SELECT, SELECT, START.

**Tip:** Wer nur noch ein Continue übrig hat, sollte so lange den B-Button triggern, bis er neun der Lebenretter hat. Diese bleiben übrigens permanent erhalten. Eine ausführliche Komplettlösung zu diesem Spiel findet Ihr in den TOTAL!-Ausgaben 6/95 bis 8/95.



## Plok (SNES)

**Opas Amulett:** Am Ende des ersten Nostalgia-Levels müßt Ihr, sobald Opa Plok angefangen hat zu graben, den START-Button triggern. Wenn der Trick funktioniert, habt Ihr das Amulett und seid zurück auf Formosa in der Geisterstadt.

## Pocky & Rocky (SNES)

**Paßwort:** Pssst, mit G6CH4228 nehmt Ihr an einem geheimen Einsatz teil ...

**Levelanwahl:** Gebt im Player-Select-Screen folgende Kombination ein: Y (halten), X (halten), A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B. Es ertönt ein Liedchen und im nächsten Screen könnt Ihr Level eins bis sechs anwählen.

## Pocky & Rocky 2 (SNES)

### Levelcodes (Easy-Modus):

Level 2: HTTJ  
Level 3: V3BX  
Level 4: F87N  
Level 5: S2YP  
Level 6: 6DZ4  
Level 7: TR5C  
Level 8: GZLR  
Level 9: 5K0Q

## Pop 'n Twinbee (SNES)

**Level 8 anwählen:** Gebt im Optionsbildschirm o, o, u, u, l, r, l, r, B, A ein!

**Levelanwahl:** Drückt im Optionsbildschirm o, l, o, l, o, l, l, r, r, r, u, l, u, l, u, B.

**Volle Energie:** Drückt während des Spiels START, SELECT, A, Y, A, Y, X, B, X, B, RB, RB, SELECT, START.

**Vier Side Kicks:** Drückt während des Spiels START, u, u, o, o, B, B, X, X, l, r, A, Y, START.

**Acht Continues:** Drückt während des Spiels START, A, B, Y, X, RB, LB, o, r, u, l, A, A, A, START.

**Unverwundbar:** Drückt während des Spiels START, A, Y, A, Y, LB, RB, LB, RB, X, B, B, START.

## Populous (SNES)

### Levelcodes:

Welt 11: NIMIHILL  
Welt 25: QAZITORY  
Welt 51: BUGWILLIN  
Welt 77: RINGOXMET  
Welt 101: SCOGBBOY  
Welt 121: QAZIKEBAR

**Levelanwahl:** Geht in den Conquest-Mode. Wenn Ihr dann im Spiel seid, pausiert das Game und haltet LB gedrückt. Drückt A und haltet dann RB gedrückt. Jetzt im Sekundenabstand Y, B, X, A, SELECT eingeben. (Sollte das Spiel jetzt nicht mehr im Pausenmodus sein, müßt Ihr es noch einmal versuchen.) Klickt nun auf das Armageddon-Icon und danach auf Game-Setup. Wählt Conquest aus. Jetzt lassen sich mit X und B alle Level anwählen.

## Populous II (SNES)

**Paßwort:** Mit folgendem Paßwort gelangt Ihr in den letzten Level: F%ndMGn#rk>!!K

## Power Blade (NES)

### Levelcodes:

Section 2: D67B3930  
Section 3: K5384JD2  
Section 4: 4D8J66BJ  
Section 5: 9BJ19FK4  
Section 6: J23KGBBK  
Section 7: 77KD1OGJ





## Power Drive (SNES)

### Paßwörter:

- 2. Runde - Kenia: JJJ3-PRCP/R1C11
- 3. Runde - Schwed.: FFJ9GP7SX2N-HG2Q
- 4. Runde - Korsika: 8B9SF4-4LQR7WROQ
- 5. Runde - Arizona: F-JXYM31SJGYSW10
- 6. Runde - Finnland: 8B9T2C80PDK-WXGO
- 7. Runde - Austral.: BHK8KN-WX597FQSZ
- 8. Runde - GB (1): CRJKT8BPO5K-RQC
- 9. Runde - GB (2): DYK3YG5QZZ335LF4

**Tip:** Wenn auf der ersten Strecke in der achten Runde nach dem ersten Geldpäckchen rechts abbiegt, fahrt Ihr auf einer Abkürzung.



## Power Mission (GB)

### Paßwörter:

- Level 2: BYRBYD
- Level 3: LTNGHT
- Level 4: CHRRGM
- Level 5: TW7ST7
- Level 6: 6PTRTS
- Level 7: 55T5D5
- Level 8: C90VDP

## Power Rangers (GB)

### Levelcodes (Normal):

- Level 2: 4718
- Level 3: 1012
- Level 4: 0216
- Level 5: 1387

### Levelcodes (Hard):

- Level 2: 1001
- Level 3: 3109
- Level 4: 3492
- Level 5: 0411

## Power Rangers (SNES)

### Levelcodes:

- Level 2: 3847
- Level 3: 5113
- Level 4: 3904
- Level 5: 1970
- Level 6: 8624
- Level 7: 2596

Wenn Ihr als **Mega Sword** spielen wollt, hier sind die Special-Fight-Codes:

- 1. 0411
- 2. 1007
- 3. 1212

## Prehistoric Man (SNES)

### Levelskip, Geheimes Optionsmenü:

Begeht Euch ins Options-Menü und haltet LB gedrückt, während Ihr „Exit“ anwählt! Im Titelscreen haltet Ihr nun RB fest und drückt dazu START, während Ihr „Start Game“ anwählt. Nun könnt Ihr im Pausenmodus per SELECT die Level überspringen. Mit SELECT und START gleichzeitig gelangt Ihr außerdem in ein Sonder-Menü.

## Primal Rage (SNES)

### Dino-Kegeln:

Wählt im Zweispieler-Modus Armadon für Player 1 und 2 an. Nun müßt Ihr gleichzeitig (läßt sich wohl nur zusammen mit einem Partner bewerkstelligen) dreimal hintereinander den Special Move Spinning Death ausführen. Die Dinos können nun – gleich einer Kegelkugel – zum Umrennen kleiner Männchen benutzt werden.

**Volleyball:** Ebenfalls im Zweispieler-Modus müßt Ihr den Kampfplatz „The Cove“ auswählen und einen der kleinen Menschen zu Eurem Gegner werfen. Dieser muß ihn dann wieder zurückwerfen. Wiederholt das Ganze achtmal, und es erscheint ein Volleyballnetz.

**Geheimes Optionsmenü:** Tippt im Main-Menu l, l, l, r, r, l, l, r, r, l, r ein.

## Prince of Persia (GB)

### Paßwörter:

- Level 2: 06769075
- Level 3: 39666065
- Level 4: 82106115
- Level 5: 51005105
- Level 6: 45302635
- Level 8: 65909795
- Level 9: 11807785
- Level 10: 39402454
- Level 11: 20701444
- Level 12: 86637474
- Level 12.2: 50130564
- Abspann: 46036514

## Prince of Persia (SNES)

**Geheimenü:** Gebt als Paßwort SPECIAL ein, und begeht Euch nach dem Spielstart in den Pausenmodus. Drückt B, Y, o, u, l, r, LB, RB. Die Musik beginnt von vorne. Drückt nun gleichzeitig START und SELECT, und es erscheint ein Geheimenü.

## Probotector (GB)

**Levelanwahl:** o, o, u, u, l, r, l, r, B, A, B, A, START. Wählt den Level mit o und u aus.

**9 Leben:** Drückt viermal o, viermal u, viermal l, viermal r und dann START.

**Soundtest:** o, u, l, r, A, B, START. Wählt die Sounds mit o und u aus.

## Probotector 2 (GB)

### Paßwörter:

- Levelskip: H2F2
- Unendliche Leben: B32R
- Alle Level in Easy-Mode: M1LZ
- Abspann: P3LS
- Silly Mode: K4RN

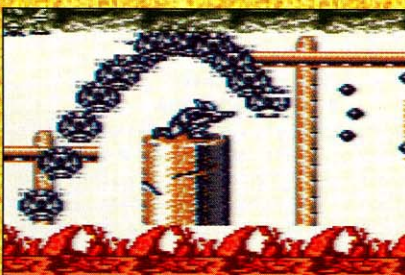
### Levelcodes:

#### Easy-Mode:

- Level 2: 1JNR
- Level 3: L3QX

#### Nomal-Mode:

- Level 2: BH7T



Level 3: BCC1

Level 4: 2YKL

Level 5: 2VT5

### Hard-Mode:

Level 2: CG2N

Level 3: NF3Y

Level 4: CDWX

Level 5: CBGG

### Maniac-Mode:

Level 2: D2MY

Level 3: KKS5

Level 4: DCGM

Level 5: 42LK

## Probotector 2 (NES)

**30 Leben:** Drückt im Titelsbild r, l, u, o, A, B, START. Wollt Ihr auch für den zweiten Spieler die Leben haben, drückt zusätzlich SELECT bevor Ihr START drückt.

## Pugsly's Scavenger Hunt (GB)

### Paßwörter:

- Granny: MP7VB
- Gomez, Granny: MS5VB
- Wednesday, Gomez, Granny: M73VT
- Uncle Fester, Wednesday, Gomez, Granny: MH49K

## Punch Out (NES)

### Paßwörter:

- Für Don Flamenco aus Spanien: 0057375423
- Für King Hippo von Hippo Isl.: 1357924680
- Für Pstn Honda aus Japan: 7778073454
- Für Macho Man aus den USA: 0309916683
- Für Mike Tyson aus den USA: 0073735963

## Putty Squad (SNES)

### Levelcodes:

- Level 2: BZTPJ
- Level 3: LYQCB
- Level 4: TXMJD
- Level 5: KFTWF
- Level 6: GNHGX
- Level 7: SHCLB
- Level 8: VMCRM
- Level 9: GKSTX
- Level 10: FRLDK
- Level 11: WWFPM
- Level 12: YVLPD
- Level 13: GXDKP
- Level 14: JPWSW

## Q\*Bert (GB)

**Überraschung:** Gebt doch mal im Titelsbild r, o, A, u, o, B ein ...

## R-Type (GB)

**Malen:** Drückt in der Highscore-Tabelle l, u, A, B, schon könnt Ihr mit dem Steuerkreuz zeichnen.

### Schwierigkeitsgrad einstellen:

Drückt im Titelschirm u und SELECT.

## R-Type III (SNES)

**Levelanwahl:** Wenn Ihr das erste Mal alle Leben verloren habt und der Continue-Screen eingeblendet ist, drückt zehnmal RB und





Tips & Tricks

TOTAL!

anschließend entsprechend des gewünschten Levels LB – z. B. für Level 3 dreimal LB.

### Rad Racer (NES)

**Levelanwahl:** Wählt Euer Auto aus und haltet anschließend **ro** gedrückt. Gebt dann siebenmal **B** ein. Für jedes weitere Drücken von **B** erhöht sich die Nummer des Start-Levels.

**Continue:** Wenn 'Game Over' auf dem Bildschirm steht, drückt gleichzeitig **A** und **START**.

### Radical Rex (SNES)

**Levelanwahl:** Drückt im Titelbild auf Pad 2 **o, o, u, u, l, r, l, r, A, B**.

### Rainbow Bell

#### Adventures (SNES)

**Mit dem selben Charakter spielen:** Wollt Ihr im Zweispieler-Modus mit dem selben Charakter spielen, wählt im Einspieler-Modus die Figur links von Eurem Favoriten an. Beginnt das Spiel und drückt auf Pad 2 **START**. Bevor nun die zweite Figur auf dem Bildschirm sichtbar wird, gebt folgende Kombination auf Pad 1 ein: **o, o, u, u, l, r, l, r, B, A**. Jetzt auf Pad 2 nur noch einmal **START** drücken – das war's!

**Volle Power:** Drückt im Pausenmodus **o, o, u, u, l, r, l, r, B, A**.

**Unverwundbarkeit:** Drückt im Pausenmodus **LB, RB, LB, RB, A, B, X, Y, LB, RB, LB, RB, A, B, X, Y**.

**Abspann:** Wer ihn sehen möchte, muß im Pausenmodus **o, A, r, A, u, A, l, A, o, B, r, B, u, B, l** eingeben und danach den Pausenmodus verlassen.

**Tip:** Wer genügend Geduld aufbringt, um auf 9.999 km Höhe zu fliegen, wird mit unbegrenzten Extras belohnt.

**Paßwörter:** Das Paßwort **5rPNT** bringt Euch zum finalen Endgegner. Außerdem werdet Ihr mit den Schlüsseln für alle Bonusräume ausgestattet.

Level 1: RkRGd  
Level 2: 2J5mP  
Level 3: hrtND  
Level 4: TjPDN  
Level 5: dnhJD  
Level 6: 3G2kN  
Level 7: mt4PD  
Level 8: HNTTrD  
Level 9: dkdGd  
Level 10: gmgGt  
Level 11: 02bWJ  
Level 12: GKMMt  
Level 13: QW11T  
Level 14: WT0tG  
Level 15: MKpkG  
Level 16: kjW4G  
Level 17: 21TQb  
Level 18: GPBTb  
Level 19: q214G  
Level 20: JRMbb  
Level 21: t4GDd  
Level 22: 2GbJG  
Level 23: p1w4b  
Level 24: JRMbb  
Level 25: r35Bb  
Level 26: 4JmMG  
Level 27: mwm2b  
Level 28: bmDqb  
Level 29: jrbOb  
Level 30: NbdgG  
Level 31: Tj1mb

Level 32: Pdkjb  
Level 33: 4JmMT

### Rampart (SNES)

#### Paßwörter:

##### Stufe: Normal

Level 3: BCBBCBCB  
Level 4: CDDXXXC

##### Stufe: Super

Level 3: BBCXBCBB  
Level 4: BBDFGDFG  
Level 5: DFDXDTF  
Level 6: BCDXXXXT  
Level 7: BBXTZZZ  
Level 8: YYDYCCDC  
Level 9: BXTBCDDb  
Level 10: WWTNNWWZ  
Level 11: CZCTCZCZ  
Level 12: BBBZTZZD  
Level 13: CXTXCRCR  
Level 14: CDCDXXCD  
Level 15: BZBDBXBZ  
Level 16: H-PPYJ-Y

### Road Runner (SNES)

**75 Leben:** Drückt im Titelbild **l, SELECT, RB, Y, START** und haltet sie gedrückt. Wenn die Worte Zippity Splat erscheinen, drückt zusätzlich **X** und das Spiel beginnt.

### Robin Hood (NES)

**Paßwörter:** Drückt im Titelbildschirm achtmal **A** und dann achtmal **B**. Es erscheint ein Paßwortbildschirm. Mit folgenden Paßwörtern könnt Ihr Euch zu den verschiedenen Stellen des Spiels beamen: **WALL, LOCKSLEY, DUBOIS, CHASE, CATHEDRA, BOAR, WELL, CHAPEL, CATACOMB, MASTER, TAX, POND, VILLAGE, CELTS, TOWN, TOWNHANG, CASTLEIN**

### Robocop 2 (GB)

**Abspann:** Drückt gleichzeitig **l, SELECT, START, A, B**.

### Rock 'n' Roll Racing (SNES)

**Zusätzlicher Fahrer:** Olaf aus 'The Lost Vikings' ist auch dabei. Um ihn anzuwählen, müßt Ihr nur im Fahrerauswahl-Screen **LB, RB** und **SELECT** gedrückt halten und dabei so lange **r** drücken, bis Olaf erscheint.

#### Paßwörter:

##### Rookie:

Planet: Paßwort  
Chem 6/A: NGX0 Q6WV RS6M  
Drakonis /B: 2BWO R3Y3 Q6PW  
Drakonis /A: TJFH T8W3 00P5  
Bogmire /B: HISH QLYB T5QF  
Bogmire /A: CQDH R7WB S69F

##### Veteran:

Planet: Paßwort  
Chem 6/A: DJWW R5CV RS6M



Drakonis /B: lHYW QMF3 QQPM  
Drakonis /A: 2BXW SIC3 TGPM  
Bogmire /B: CVBC R5FB FF8X  
Bogmire /A: M4SC MTCB SF8X  
New Mojave /B: ZYJC QTFL SCRY  
New Mojave /A: 7RPC QLCL S4SP  
NHO /B: VVCL M8DV SW01  
NHO /A: KLTW QIB1 3S8W

#### Warrior:

Planet: Paßwort  
Chem 6/A: N418 T0H1 WS6M  
Drakonis /B: F528 T6K9 QS6M  
Drakonis /A: PMP8 JHH9 QS6M  
Bogmire /B: C628 !PKJ QS6M  
Bogmire /A: R3L8 R5HJ !JT6  
New Mojave /B: GQS8 K4KS !JT6  
New Mojave /A: RM58 OMHS !JT6  
NHO /B: C9Q7 S3J1 !TJ6  
NHO /A: FN68 Q8G1 STR5  
Inferno /B Havoc: MH68 R8J9 5TBS  
Inferno /A Havoc: BHf8 K0G9 5TJS  
Erster Planet, volle Ausrüstung: H!FR JORV 5TJ!  
Inferno, volle Ausrüstung: B5WR GQQ3 5TJ!

### Rocketeer (GB)

#### Levelcodes:

Level 2: 492629312  
Level 3: 435765818  
Level 4: 775545421

### Royal Rumble (SNES)

**Superschlag:** Wenn Ihr zu Beginn eines Kampfes (sobald die weiße Schrift verschwindet) **B** und **Y** drückt, verpaßt Ihr Eurem Gegner einen Schlag, der ihm die Hälfte seiner Energie abzieht.

### Run Saber (SNES)

**Levelanwahl:** Aktiviert im Atlas-Logo **B** und haltet den Button gedrückt. Gebt dann **Y, SELECT, r** ein.

#### Farbe der Spielfigur verändern:

Drückt im Pausenmodus so oft **SELECT**, bis die Figur eine andere Farbe hat.

### Samurai Shodown (GB)

**Versteckte Charaktere:** Drückt, während Haoh-Marus Augen zu sehen sind, dreimal **SELECT**. Nun befinden sich Amakusa, Judge und Courier Man im Spiel.

### Samurai Shodown (SNES)

**Endgegner anwählen:** Amakusa läßt sich wie folgt anwählen: Drückt, während das Takara-Logo eingeblendet wird, **A, Y, X, B**. Nun ertönt ein Lachen. Wählt dann den Countdown-Modus an und haltet gleichzeitig **LB** und **RB** gedrückt. Drückt **START** und laßt, sobald der Kampf beginnt, **LB** und **RB** los – schon ist der Endgegner Amakusa da! Im Zweispieler-Modus lautet der Cheat ein wenig anders: Drückt beim Takara-Logo **B, Y, X, A**. Bei der Spielerauswahl müßt Ihr dann **LB** und **RB** gedrückt halten und **START** drücken.

#### Amakusas Moves (linksstehend):

Teleport (vorwärts): **u, ru, r, X** oder **A**  
Teleport (rückwärts): **u, ru, r, Y** oder **B**  
Lebender Feuerball: **X** während des Wandsprunges  
Dark Thunder: **A, Y, X**, und **B**  
Ghost: **u, lu, l+ X** oder **A**









Tips & Tricks

TOTAL!

Level 9: 8C98 CBFF  
Level 10: 0828 CBBG

## Speedy Gonzales (GB)

Levelcodes:  
Mexiko: 500999  
Forest: 343003  
Desert: 830637  
Country: 812171  
Cheese Island: 522472

## Spider-Man - The Animated Series (SNES)

**Levelanwahl:** Drückt im Titelschirm Y, A, X, B, A, r, l.

## Spindizzy Worlds (SNES)

**Levelanwahl:** Mit dem Paßwort MIMICHAN läßt sich die Levelanwahl aktivieren.

## Star Trek (GB)

**Sternenzeiten:**  
Level 1: 5273.1 1130.5 2002.6 4567.0  
1031.5 3516.7

## Star Trek (NES)

**Paßwörter:**  
P6NVMLF9X6ND  
M?HT!IXINGGD  
BXCZQFVR9Z2D  
BD9Z?DVMCZ4D  
J300SS6DKRZX

## Star Trek Starfleet Academy (SNES)

**Zusätzliche Schiffe:** Im Gefechtsstraining-Bildschirm kann man, indem man LB, RB und SELECT gleichzeitig gedrückt hält, dann A, Y, B, Y drückt, zusätzliche Schiffe gewinnen. Diese Extraschiffe stehen auch im Zweispiel-Modus zur Verfügung.

**Tip:** Nachdem Ihr die zusätzlichen Schiffe aktiviert habt, solltet Ihr im oberen Bildschirmbereich den Gorn-Kreuzer und im unteren Bereich ein Schiff der Constitution-Klasse ansteuern. Drückt nun LB, RB und SELECT gleichzeitig, um das Spiel abbrechen! Danach begeben sich Ihr in den Gefechtsstrainingbildschirm. Dort befindet sich ein Raumschiff, das aussieht wie die Excelsior, jedoch als Prototyp A klassifiziert ist. Es ist schneller und besser bewaffnet als ein Schiff der Excelsior-Klasse. Die echte Excelsior wird derweil vom Schlachtschiff zum schweren Kreuzer gewandelt, und Ihr könnt mit dem neuen Prototyp A unerreichbare Orte aufsuchen.

**Versteckte Charaktere:** Haltet LB, RB und SELECT gedrückt und drückt danach X, Y, X, Y. Nun zieht Ihr als Jim Boone los. Weitere Helden sind James T. Kirk, Mr. Spock und noch mehr bekannte Crew-Mitglieder. Drückt A, B, A, B, um Sie nacheinander aufzurufen, nachdem Jim Boone im Auswahlmenü erschienen ist! Spielt Ihr mit Kirk durch, so erwartet Euch ein veränderter Abspann.

## Star Trek - The Next Generation (GB)

**Paßwörter:** Wer jetzt noch auf seine kommende Beförderung wartet, ist selber schuld:

Edsign: Q  
Lieutenant: Barclay  
Lt. Cmdr.: Tomalak  
Commander: Ro Laren  
Captain: Locust

## Star Wars (GB)

**Tip:** Fliegt mit dem Rasenden Falken im Asteroidenfeld in eine der Ecken und haltet die entsprechende Richtung gedrückt. So erleidet Ihr keinen Schaden.

## StarFox (SNES)

**Unbegrenzte Nova-Bombs:** Drückt im Titelbild SELECT und dann START. Hat das Spiel begonnen, geht in den Pausenmodus und drückt o, B, X, l, u, Y, Y, r.

**Weitere Tips:** siehe StarWing (SNES)

## StarGate (SNES)

### Paßwörter:

Vorab eine kleine Erklärung der Symbole des Paßwortsystems:

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Skarabäus (Krabbelschiff)    | = K |
| Dreieck mit Punkt darin      | = D |
| Wasserzeichen (Wellenlinien) | = W |
| Geschwungenes 'A' mit Punkt  | = A |
| Pi-ähnliche Zeichen (π)      | = R |
| Quadrat bzw. leeres Feld     | = F |
| Schiffssymbol                | = S |

|         |          |
|---------|----------|
| Mission | Paßwort  |
| 2       | RKSRKKR  |
| 3       | RDSRFSW  |
| 4       | RDKRFFW  |
| 5       | RDKWKFR  |
| 6       | RDKWFAW  |
| 7       | RDKWFAW  |
| 8       | RDKWWRKW |
| 9       | FKRRKRF  |
| 10      | FKRRKRF  |

## StarWing (SNES)

**Cheat:** Ist Euch ein Continue vergönnt, drückt auf dem zweiten Pad SELECT. Jetzt könnt Ihr mit B die verschiedenen Gegner betrachten und mit dem Steuerkreuz und den übrigen Tasten drehen und zoomen.

**Tip:** Wenn Ihr jeweils zu Beginn der drei Routen, sprich in den drei ersten Leveln, durch die drei Torbögen fliegt, erscheint im nächsten Tor ein Waffenextra. So startet Ihr Eure Hatz gleich mit einem Twin-Laser. Im Easy-Level macht Euch das sogar einer Eurer Wing-Men vor.

**Schwarzes Loch:** Wählt zuerst Level eins, den leichten Weg. Sucht dann in dem Asteroidenlevel eine fünfer Asteroidegruppe, die sich um einen orangenen Meteor in der Mitte dreht! Diesen mittleren Meteor müßt Ihr nun so spät wie möglich abschießen. Wiederholt dies bei den folgenden beiden Asteroidegruppen und ein grinsender Meteor erscheint! Wenn Ihr diesen rammt, seid Ihr im Schwarzen Loch! Im Schwarzen Loch gibt es drei Level-Warps zu späteren Stages der Wege eins, zwei, und drei.

**Jackpot-Bonuslevel:** Einen ganz anderen Extralevel findet sich im Asteroidenfeld von Level drei. Dort gibt es zwei sehr langsam fliegende Gesteinsbrocken. Schießt den rechten ab und wartet bis aus dem (dann auftauchenden) Ei ein Vogel geschlüpft ist. Wenn Ihr diesen rammt, gelangt Ihr zu einem geheimnisvollen Spielautomaten!

## Street Fighter II (SNES)

**Gleiche Kämpfer:** Um mit zwei gleichen Kämpfern gegeneinander antreten zu können, müßt Ihr während des Capcom-Bildes folgende Kombination schnell eingeben: u, RB, o, LB, Y, B, X, A. Es ertönt ein Klingelzeichen und der nachfolgende Screen wird blau.

## Street Fighter II Turbo (SNES)

**Cheat:** Wem die Version zu lahm ist, der sollte nach dem Capcom-Logo auf Pad 2 u, RB, o, LB, Y, B, X, A drücken. So lassen sich bis zu 10 Turbosterne anwählen.

**Special-Moves ausschalten:** Gebt nach dem Capcom-Logo auf Pad 1 u, RB, o, LB, Y, B, X, A ein.

**Gegner überspringen:** Um direkt zu M. Bison zu gelangen, wählt Eure Lieblingsfigur aus und drückt zur Bestätigung auf Pad 2 START. Sucht nun mit Pad 2 einen beliebigen Gegner aus (außer M. Bison) und besiegt ihn. Wiederholt das mit den verbleibenden Kämpfern, bis nur noch M. Bison übrigbleibt. Jetzt könnt Ihr direkt gegen den Oberbösewicht antreten.

## Street Racer (SNES)

**Helligkeit verändern:** Wer am Ende einer Renn-Saison LB oder RB drückt, kann dadurch die Bildschirmhelligkeit verändern.

**Neue Strecken:** Um vier neue Kurse fahren zu dürfen, solltet Ihr im Options-Menü den 'Custom Cup' anwählen und dann LB, RB, LB, RB, X, Y drücken. Diese Strecken stehen danach erfreulicherweise auch in den übrigen Rennmodi zur Verfügung.

## Striker (SNES)

**Elite-Team:** Gebt als Paßwort BCD-F-GHJKLMNPQRST ein. Nach der Falschmeldung wählt Ihr den Team-Select-Screen an, und siehe da: Jetzt läßt sich das Elite-Team anwählen.

## Stunt Race FX (SNES)

**Neue Perspektive:** Wollt Ihr wie in den Bonusleveln in der Overview-Perspektive fahren, müßt Ihr LB, RB und SELECT drücken. Gebt diese Kombination in den Bonusleveln ein, und Ihr habt eine noch bessere Übersicht.

**Extra Boost:** Wählt im Speed Trax den Night Cruise Kurs an (Expert). Fahrt die ersten drei StarWing-Werbeschilder an, so daß sie runterfallen. Noch vor dem ersten Tunnel kommt ein Arwing-Raumschiff vorbei, und wirft einen Extra-Boost ab. Der Trick funktioniert jede Runde.

### Computergegner im Battle Trax:

Wählt die Strecke und den Wagen mit Pad 2 für den zweiten Spieler an. Drei Sekunden, nachdem das Spiel gestartet ist, übernimmt der Computer dann das Fahrzeug, wenn Pad 2 nicht weiter angerührt wurde.

**Neuer Kurs:** Wenn Ihr den 'FREE TRAX'-Level anwählt und Euch für den 'White Land'-Kurs mit dem Motorrad entscheidet, könnt Ihr zu Beginn des Rennens, wenn Ihr Euch unter dem Schild 'Stunt Race FX' befindet, den Button für Sprung drücken. So gelangt Ihr in den oberen neuen Abschnitt des 'White Land'-Kurses.





**Sunset Riders (SNES)**  
**Leben auffrischen:** Falls Ihr im Einspieler-Modus nur noch ein Leben haben solltet, drückt auf dem zweiten Pad START, schon sind es wieder fünf.

**Super Adventure Island (SNES)**  
**Levelanwahl:** Drückt im Titelbild gleichzeitig LB, r, X und START.

**Super Air Diver (SNES)**  
**Levelanwahl, mehr Leben:** Drückt während des Titelbildes Y, B, A, B, Y, Y, B, A, B, Y, B, START. Mit B und Y lassen sich nun die Missionen anwählen, mit A und X könnt Ihr die Anzahl der Leben variieren.

**Super Bomberman (SNES)**  
**Tip:** Da Ihr im Normal-Mode zu Beginn eines Levels immer unverwundbar seid, kann Euch dieser Trick etwas Arbeit ersparen. Legt gleich nach Beginn eine Bombe und bleibt bei ihr. Sobald sie explodiert, legt wie wild Bomben, die sich an den Explosionen sofort entzünden. So könnt Ihr einen Großteil der Gegner ausschalten, doch wehe wenn Ihr aufhört zu blinken ...

**Super Bomberman 2 (SNES)**  
**Zusatzfarben:** Drückt im Player-Select-Screen die SELECT-Taste und die Sprengmeister erhalten neue Farben.  
**Paßwort:** Gebt als Paßwort '1111' ein, und Ihr könnt im Normal-Modus mehr Bomben legen, die dazu noch eine höhere Reichweite haben.

**Paßwörter:**  
 Level 1: 4361  
 Level 2: 6442  
 Level 3: 3903  
 Level 4: 9564  
 Level 5: 7735

**Super Bomberman 3 (SNES)**  
**Levelcodes:**  
 Level 1.1: 9486  
 Level 1.2: 4332  
 Level 1.3: 3306  
 Level 1.4: 2280  
 Level 2.1: 6408  
 Level 2.2: 5862  
 Level 2.3: 4636  
 Level 2.4: 7938  
 Level 2.5: 6912  
 Level 3.1: 9438  
 Level 3.2: 8412  
 Level 3.3: 7386  
 Level 3.4: 5880  
 Level 3.5: 4854  
 Level 4.1: 8916  
 Level 4.2: 7890  
 Level 4.3: 6360  
 Level 4.4: 3309  
 Level 4.5: 6411  
 Level 5.1: 5865  
 Level 5.2: 8967  
 Level 5.3: 2787  
 Level 5.4: 9473  
 Level 5.5: 2301

### Super Buster Bros. (SNES)

**Paßwörter:**  
 VKFN1J8\*05XF01G  
 237N5N205LF2250

**Super Conflict (SNES)**  
**Tip:** Wollt Ihr Euch den Kampf gegen den Computer einfacher machen, drückt in der Kampfszene solange B, bis der Computer seine Waffe wechselt.

**Super Double Dragon (SNES)**  
**Extraleben:** Wenn Ihr im Ein- oder Zweispieler-Modus nur noch einen Credit übrig habt, solltet Ihr auf beiden Pads gleichzeitig START drücken. So erhaltet Ihr sieben neue hinzu. Dieser Trick ist übrigens beliebig oft anwendbar.

**Super Empire Strikes Back (SNES)**  
**Sternenzerstörer im Intro steuern:** Drückt im Titelbild Y, Y, Y, Y.  
**Sieben Continues:** Drückt im Titelbild X, Y, A, B, X, X.  
**Jedi-Macht:** Drückt im Titelbild A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, Y, X.  
**99 Leben:** X, Y, B, B, B, B, X, A, Y, Y, B, A, X, Y.

**Soundmenü:** Drückt während des Spiel gleichzeitig X, Y, A, B, START.  
**Geheimes Optionsmenü:** Drückt im Titelbild START, so daß der Player-Select-Screen erscheint. Jetzt RB drücken und den erscheinenden System-Configuration-Screen anwählen. Jetzt auf Pad 2 gleichzeitig LB und RB drücken. Es erscheinen die Special Environments. Hier lassen sich Leben (Stock) und Continues (Credits) erhöhen. Nun auf Pad 2 A, B, X, Y gedrückt halten. Loslassen und Level Select (bis Level 5) erscheint. Noch mehr? Wählt Level 5 an und drückt auf Pad 2 SELECT und START. Nun solltet Ihr 30 Leben, 99 Continues haben und bis zum achten Level alle Stages anwählen können.

**Levelcodes:**  
**Schwierigkeit: Easy:**  
 Level 2: WDWDB  
 Level 3: NSRSCL  
 Level 4: WFBTB  
 Level 5: BHRDHL  
 Level 6: HMGPPWJ  
 Level 7: LDGLTJ  
 Level 8: LCJFBG  
 Level 9: LDGLTJ  
 Level 10: WLJWDN  
 Level 11: WBWHRW  
 Level 12: NCCGSP  
 Level 13: GLTTDJ  
 Level 14: -  
 Level 15: GJBHNF  
 Level 16: MCDGRJ  
 Level 17: PGPNMG  
 Level 18: NGMSJB  
 Level 19: RLMSWJ  
 Level 20: MBRCGB  
 Level 21: SWPMSS

**Schwierigkeit: Brave:**  
 Level 2: TCCPSJ  
 Level 3: NLBJJF  
 Level 4: JRWNPL  
 Level 5: DGBDPL  
 Level 6: RCWJMF

Level 7: JRGRD  
 Level 8: MDBNMR  
 Level 9: JRGRD  
 Level 10: HDPPL  
 Level 11: GTLCNP  
 Level 12: WWBGHF  
 Level 13: PGBNBH  
 Level 14: -  
 Level 15: TNPSPL  
 Level 16: DLPMMD  
 Level 17: SHRBLW  
 Level 18: LNGPNM  
 Level 19: FSEMSR  
 Level 20: FCPDPC  
 Level 21: HPLSHJ

**Schwierigkeit: Jedi:**  
 Level 2: FHPSMN  
 Level 3: CCTLFR  
 Level 4: MDWNDS  
 Level 5: THNTLR  
 Level 6: LQYSCH  
 Level 7: GQTVDD  
 Level 8: PNFDHJ  
 Level 9: SCWWFZ  
 Level 10: LFHWWB  
 Level 11: RWHNFC  
 Level 12: KCDFZK  
 Level 13: KCCVGJ  
 Level 14: RBQRWS  
 Level 15: YDHBQT  
 Level 16: QBTTXX  
 Level 17: FGTTVV  
 Level 18: ZGLKDV  
 Level 19: VYDQXC  
 Level 20: FVJXGH  
 Level 21: TNIHJSK

### Super Formation Soccer 94 (SNES)

**Versteckte Teams:** Drückt im Titelbild Y, A, X, A, Y, X, A, B, Y, X, A. Im Team-Select-Menü könnt Ihr nun per LB oder RB das Menü 'Special' auswählen, welches Euch acht neue Mannschaften anbietet. Im Weltmeisterschafts-Modus 'Asian Preliminaries' funktioniert dieser Trick allerdings nicht.

### Super Ghouls'n Ghosts (SNES)

**Levelanwahl:** Wählt im Optionsmenü den Punkt 'Exit' an und drückt LB und RB gleichzeitig.  
**Geheimes Optionsmenü:** Haltet auf Pad 2 LB und START gedrückt, wenn im Auswahlschirm EXIT leuchtet. Jetzt auf Pad 1 START drücken und das Menü erscheint.

### Super Mario All-Stars (SNES)

**Mario 3, Battle Game:** Unverwundbarkeit: Laßt Euch, wenn Ihr groß seid, von einem Gegner berühren und bewegt Euch nicht mehr. Ihr blinkt nun die ganze Zeit und kein Feind kann Euch etwas anhaben.

### Super Mario Kart (SNES)

**Replay im Time-Trail-Modus:** Wählt im Time-Trail Strecke und Fahrer mit dem B-Knopf an. Nach der Fahrt müßt Ihr nach der Zeitenliste B drücken. Jetzt ist in dem normalen Menü die Replay-Funktion zu finden.  
**Geisterfahrer:** Im Time-Trail-Mode könnt Ihr einen computergesteuerten Mitspieler aktivieren, wenn Ihr auf Pad 2 Y drückt.





Tips & Tricks

# TOTAL!

**Mini-Fahrer:** Drückt im Fahrer-Screen Y und A gleichzeitig, und Ihr startet mit kleinen Fahrern.

**Schrumpfen/Wachsen:** Wenn Ihr über einen Pilz gefahren und ein paar Zentimeter geschrumpft seid, müßt Ihr möglichst schnell wieder über einen Pilz fahren. Dieser kehrt den Effekt um, so daß Ihr wieder wächst.

**Rote Panzer abschütteln:** Verfolgt Euch eine Panzer, fahrt dicht an einer Wand entlang. Meist könnt Ihr einem Treffer entgehen.

**Special-Cup anwählen:** Wenn Ihr den Special Cup noch nicht „erfahren“ habt, könnt Ihr ihn zumindest im Time-Trail erschummeln. Drückt in der Cup-Auswahl des Time-Trail-Modus LB, RB, LB, RB, LB, LB, RB, RB, A.

**150er Klasse:** Für all diejenigen, die es noch nicht wußten. Wenn Ihr in der 100er-Klasse alle goldenen Pokale gewonnen habt, steigt Ihr in die 150er-Klasse auf.

**Blitzstart:** Wenn Ihr beim Aufleuchten des zweiten Ampellichtes Gas gebt, legt Ihr einen Blitzstart hin. Dieser Trick erfordert etwas Übung, aber wenn er klappt, rast Ihr allen davon!

**Abspann:** Um alle Schlußbilder zu sehen, müßt Ihr auf Pad 2 folgendes drücken: X, Y, B, A, o, l, u, r, RB, LB. Nun drückt Ihr auf Pad 1 START, und sucht Euch eine Spielfigur aus. Alle Schlußbilder sollten jetzt zu sehen sein.

**Weiterspielen im Battle-Mode:** Spielt Ihr im Battle-Mode und ein Spieler hat nur noch einen Ballon im Battle-Game übrig, sollte dieser die B-Taste gedrückt halten, da er so immer noch im Dunkeln mitfahren kann, auch wenn er kein Leben mehr übrig hat.

**Abkürzungen:**



Mit einem Pilz läßt sich hier abkürzen.



Kürzt hier mit Feder (rot) oder Pilz (gelb) ab.



Per Pilz kann hier weit gesprungen werden.



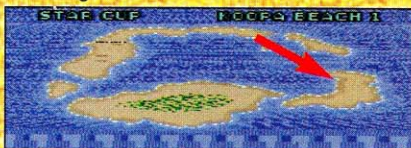
Hier braucht man eine Feder.



Nur wer hier schnell ist, schafft den Sprung.



Per Pilz geht es hier ab durch die Mitte.



Ausnahmsweise braucht man hier kein Extra.



Kürzt hier mit Feder (gelb) oder Pilz (ro) ab.



Mit einem Pilz läßt sich hier fein abkürzen.



Per Feder kann über das Grün gebettet werden



Per Pilz macht Ihr hier einen Riesensatz.

## Super Mario Land 2 (GB)

**Demo-Level anwählen:** Gebt im Titelschirm o, SELECT, B ein.

## Super Mario World (SNES)

**50 Extraleben:** Nehmt in der Mitte von Vanilla Secret den grauen P-Block auf, und rennt bis zum Mittelort zurück. Jetzt auf den Block springen und links die grauen Münzen einsammeln, die das Lebenskonto erhöhen.

## Super Pang (SNES)

**Levelwahl:** Drückt im Options-Menü LB, RB, RB, LB, o, u.

## Super Probotector (SNES)

**30 Leben:** Drückt im Titelbild r, u, u, r, r, START.

## Super Punch Out (SNES)

**Energie aufladen:** Wenn Euer Gegner am Boden liegt und Ihr Energie tanken wollt, müßt Ihr Y und B abwechselnd triggern. So läßt sich Euer „Lebensbalken“ wieder auf.

## Super Putty (SNES)

**Levelskip:** Drückt während des Spiels START, RB, A, LB, LB, Y. Mit SELECT könnt Ihr jetzt einen Level weiter springen.

## Super Return of the Jedi (SNES)

Die folgenden Cheats müssen im Titelbild eingegeben werden.

**Sieben Continues:** A, B, A, Y, A, X.

**99 Leben:** X, X, B, A, Y.

**Abspann:** A, B, A, B, A, B, A, B.

**Alle Figuren anwählbar:** X, X, Y, Y, Y, X.

**Unendlich viele Smart Bombs:** B, X, B, X, B, X, B, B, Y.

**Levelcodes:**

**Schwierigkeit: Easy:**

Level 2: RLQGMN

Level 3: ZJLMRJ

Level 4: LZLKJF

Level 5: VTYMZX

Level 6: QZNFPP

Level 7: VKCDFD

Level 8: ZCTKFC

Level 9: QYXYHB

Level 10: LFWLTQ

Level 11: QDQGGKH

Level 12: CPMRZV

Level 13: CDWLTY

Level 14: BPFFZQ

Level 15: RMNVLC

Level 16: RVKFKG

Level 17: VQXDQJ

Level 18: HLQMLV

Level 19: VQJGWF

Level 20: ZZSTXZ

**Schwierigkeit: Brave:**

Level 2: BGFSMH

Level 3: JVPLHP

Level 4: VDLBGG

Level 5: MKYXVN

Level 6: LBRHFR

Level 7: GPTDZC

Level 8: DDDQYZ

Level 9: TLVHFT

Level 10: NVBJJH

Level 11: GRMJYX

Level 12: ZKQHGD

Level 13: WCBMKS

Level 14: KXVZZD

Level 15: BWHPHZ

Level 16: MKZYDP

Level 17: KHWKCB

Level 18: WDSMNN

Level 19: GWYXGN

Level 20: BGSWLD

**Schwierigkeit: Jedi:**

Level 2: RRSBTS

Level 3: YQYHJN

Level 4: ZPNKKZ

Level 5: BZGBJX

Level 6: MSDZZR

Level 7: XXVPBG

Level 8: CQQBKP

Level 9: XNHPSF

Level 10: KQMLXP

Level 11: MFWHQM

Level 12: VCYNNP

Level 13: BPSDVS

Level 14: DSFYGD

Level 15: NJHPHL

Level 16: BZCBCB

Level 17: VGKSNJ

Level 18: PPNNZY

Level 19: CJQKMX

Level 20: TXQLTM





### Super Soccer (SNES)

**Extra-Team:** Wer als Player 2 im Zweispieler-Modus bei der Wahl seiner Mannschaft START gedrückt hält, wählt das versteckte Nintendo-Team aus.

### Super Star Wars (SNES)

**Han Solo und Chewbacca anwählen:** Drückt im Titelbild A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y, B. Drückt nun im Spiel auf Pad 2 LB und RB gleichzeitig und es erscheint ein Optionsmenü.

**Levelskip:** Ihr müßt wieder das geheime Options-Menü angewählt haben. Drückt Ihr in diesem Menü auf Pad 2 START, verlaßt Ihr den Level vorzeitig.

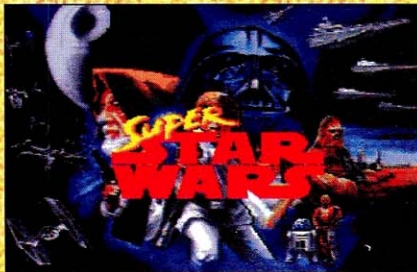
**Soundmenü:** Haltet im Titelbild A, B, Y, X gedrückt und betätigt dann START.

**Lichtschwert:** Gebt im Titelbild Y, Y, X, X, A, B, X, A ein.

**5 Continues:** Gebt im Titelbild X, B, B, A, Y ein.

**Abspann:** Gebt wiederum im Titelbild A, B, A, B, A, B, A, B ein. Es funktioniert immer nur einer dieser Cheats. Bevor Ihr es erneut versucht, muß das SNES ausgeschaltet werden.

**99 Leben:** Springt in Level 5 bei der zweiten Schlucht mit den bröckelnden Felsen am linken Rand in die Tiefe. In einer Höhle könnt Ihr nun Extraleben einsammeln. Laßt Euch jetzt in die Tiefe fallen und wiederholt das Ganze bis Ihr genügend Leben habt.



### Super Street Fighter II (SNES)

**Gleiche Kämpfer im Groub Battle:**

Wenn Ihr im Groub Battle einen Charakter öfter auswählen wollt, müßt Ihr im Battle-mode-Select-Screen mehrmals hintereinander LB und RB drücken, und zwar so schnell wie möglich. Wenn Ihr Vegas Lachen hört, kann jeder Kämpfer achtmal ausgewählt werden.

**Charakter-Bildschirme:** Um alle Charakter-Bildschirme zu sehen, solltet Ihr LB und RB gedrückt halten, wenn im Vorspann das erste Profil eingeblendet wird. Mit SELECT schaltet Ihr dann weiter.

**Charakter-Daten-Anwahl:** Um die persönlichen Daten und Werte eines jeden Kämpfers nacheinander ablaufen lassen zu können, benötigt Ihr einen zweiten Controller. Nachdem Ihr Pad 2 eingesteckt habt und ein Charakter vorgestellt wird, drückt Ihr auf diesem Pad die Tasten LB und RB gleichzeitig.

### Super Strike Eagle (SNES)

**Levelcodes:** (T = Tag, N = Nacht):

Libyen (T): 6H6F87C6  
Libyen (N): 952HD74G  
Kuwait (T): 95GG460G  
Kuwait (N): 41BGD71C

Kuba (T): 79GDD761  
Kuba (N): 41BGD71C  
Korea (T): 88GH0054  
Korea (N): DGB54111

### Super SWIV (SNES)

**Levelskip:** (Jeweils im Pausenmodus des entsprechenden Levels einzugeben, um in den darauffolgenden zu gelangen):

Level 1: RB, LB, RB, RB, LB, LB, RB, LB, RB, RB, LB, LB.  
Level 2: RB, LB, RB, RB, LB, LB, RB, RB, RB, LB, RB, RB.  
Level 3: LB, RB, LB, LB, RB, RB, LB, LB, LB, RB, RB, LB.  
Level 4: RB, RB, LB, LB, LB, LB, RB, RB, LB, LB, RB, LB.  
Level 5: RB, LB, RB, LB, LB, LB, RB, RB, LB, LB, RB, LB.  
Level 6: LB, LB, LB, LB, LB, LB, LB, LB, LB, LB, LB, LB.

### Super Tennis (SNES)

**Super-Spieler:** Gebt im Titelbildschirm LB, LB, LB, LB, X, RB, RB, RB, RB, RB, RB, X ein.

**Paßwort:** Gegen Don J. spielen:

PC2GNYBQ14065C  
6PDJSTK 8XD3HRF  
TLWJPC2 GNYBQT4  
065QJNM FTW

### Super Troll Island (SNES)

**Levelanwahl:** Begebt Euch in den Troll-Select-Bildschirm und wählt folgende Farben an: blau, rot, grün, rot, pink, blau, pink! Nun verschwindet die Katze. Um dann einen bestimmten Level anzuwählen begebt Ihr Euch während des Spiels in den Pausen-Modus und verändert dort die Levelzahl in der Bildschirmcke. Verlaßt daraufhin den Pausen-Modus und Ihr landet im gewünschten Abschnitt!

### Super Turrican (SNES)

**Unendliche Energie, Zeit und Extras:** Pausiert das Spiel mit START und gebt dreimal LB, dreimal RB und dreimal LB ein. Dann mit START zurück ins Spiel.

**Levelskip:** Gebt während des Spiels START, r, l, u, r, A, START ein.

**Soundmenü:** Geht im Optionsmenü auf EXIT und haltet LB, RB, X, A gedrückt und aktiviert dann den START-Button.

**Unendliche Leben:** Pausiert das Spiel und gebt r, l, u, r, B, START ein.

### Super Turrican 2 (SNES)

Die folgenden Cheats müssen im Pausenmodus eingegeben werden:

**Levelskip:** RB, LB, X, B, Y, A, l, u, o, r.  
**Unendliche Rad-Energie:** o, u, r, u, l, B.  
**Drei Smartbomben:** X, A, LB, RB, B, Y, l, r.

### Syndicate (SNES)

**Paßwörter:**

Mission 1: BBGX26BD1B  
Mission 2: BB67JB0H7B  
Mission 3: BB6XDTB-WMB  
Mission 4: BB5WZFFVS3JB

Mission 5: BB5F46RL-M36B

Mission 6: BB5FF8DSDHYDB

Mission 7: BB5HJ58HCN4-FFB

Mission 8: BB963LTLTLTKYRB

Mission 9: BB9-3LT-4B8YKW-C

Mission 10: BLW-KJN6TJLR8M7CB

Mission 11: BLW-538-FZ96T1B

Mission 12: B3D-OW6-KV3-9FB

Mission 13: B3D-RS79-CSKGSC

Mission 14: B3D-8338-F7SP7CB

Mission 15: B3X9-TKJS-B-4-SB

Mission 16: B3X9-TQ79-WZY6-0B

Mission 17: CBBB7B7-KP9TGD5CKB

Mission 18: CBBBD7B7-KP9THNPNCDB

Mission 19: CBBBF7B7-KP9THNTJCRB

Mission 20: CBBVF7B7-KP9THNMKCKB

Mission 21: HBBVF7B7-KP9THNTQCRB

Mission 22: HBVV7B7-KY9TKNOWCNCB

Mission 23: HLVV7B7-KY9TKPKXCJB

Mission 24: HNVVF7B7-K69T2PM4CGB

Mission 25: HNVZF7B7-KK-2PTTGQB

Mission 26: HNZZF7B7-KK-2P66GKB

Mission 27: HNZZF7B8-KT-2-YCGKB

Mission 28: HNZZF7V8-KP-T8DMB

Mission 29: HNZZF738-KK-YWDHV

Mission 30: HNZZF77B-KP-TKDFB

Mission 31: HSZZF748-K69-4TCNB

Mission 32: HSZZK748-K69-83CNCB

Mission 33: HSZ1K748-K-9-6GDLB

Mission 34: 9296Q7J1N7NDS84THB

Mission 35: 9296Q7JNHSHC2196FB

Mission 36: 929PW6L030GZ6F-8DB

Mission 37: 92913RZN7NDS272KB

Mission 38: S02HSF0D2XV64-CB

Mission 39: 156D2WNWPMRL762-B

Mission 40: 15CW6L030GZ25-SB

Mission 41: 15CW6L0LMDW32KB

Mission 42: 15CW6L0BMLH-68JB

Mission 43: 15CW6LCGC2PK2YB

Mission 44: 15CW6BVGPST5B

Mission 45: 15CW6PBXV5658PB

Mission 46: 15CSCLDS2D2KB

Mission 47: 15CNCBGC00-SBB

Mission 48: NKLC1HBXYTB

Mission 49: NFHB0BZ-S78HB

Gibt als Paßwort BBG79-8PJ ein, und Ihr habt alle Waffen, 16 Agenten, alle Körperteile und veeeeeeel Geld.

### T2

### The Arcade Game (SNES)

**Levelskip:** Drückt im Titelbild l, o, r, o, l, l, l, r, u, u. Wenn die Eingabe korrekt war, ertönt ein Explosionsgeräusch. Wartet nun bis die Highscore-Liste erscheint und drückt r, o, o, l, r, r, r, l, u, u, r, o. Wieder bestätigt eine Explosion die Eingabe. Jetzt das Spiel starten und mit LB und RB (gleichzeitig drücken) zum nächsten Level springen.

### Teenage

### Mutant Hero Turtles (NES)

**Unendliche Leben:** Steigt 30mal in die erste Kanalisation und holt Euch die Pizza.

### Tetris (GB)

**Cheat:** Drückt kurz bevor die Blöcke den Boden berühren gleichzeitig START und SELECT. So erhaltet Ihr viele Punkte und könnt ab 100.000 Punkten den Abspann betrachten.

**Experten-Modus:** Drückt im Titelbild u und START, und der Schwierigkeitsgrad steigt.





Tips  
& Tricks

TOTAL!

## Tetris Blast (GB)

### Levelcodes:

Level 5: TDYJDDLD  
Level 10: MYDQGGKK  
Level 15: BLTFWHCL  
Level 25: KGMNPMGC  
Level 30: JI/PRBBB  
Level 35: Y/CFJVCB  
Level 40: GGBQGSJB  
Level 45: JXWGSFG  
Level 50: HZKBPYJK

Durch die folgenden Levelcodes sind neue Steine verfügbar:

Level 5: ZX.CR.HC  
Level 10: CDRRWTHM  
Level 15: YFFKGBPD  
Level 20: CX.DGBWK

## Theme Park (SNES)

Zuerst ein paar **grundlegende Tips** für einen 'gesunden' Park: Befolgt die unten stehenden Tips, und Ihr werdet nahezu optimale Bedingungen schaffen, um den Leuten das Geld nach allen Regeln der Kunst aus der Tasche zu ziehen und einen Vorzeige-Park zu haben.

1. Öffnet den Park am besten sofort!
2. Regelt die Geschwindigkeit des Ablaufs nach unten!
3. Eingang und Ausgang der Attraktionen sollten stets in einem vernünftigen Verhältnis zur Struktur des Parks liegen. Zum Beispiel sind zu weite Wege zur nächsten Imbißbude ungünstig, wie auch zu kurze Anstellwege vor den Kassen. Ein Ausgang sollte bestenfalls gegenüber des nächsten Eingangs liegen.
4. Baut auch vor dem Park – ist wirklich möglich – ein paar Buden!
5. Erhöht die Eintrittspreise jeweils nach dem Bau mehrerer Attraktionen.
6. Viel Müll bedeutet, daß Ihr die Verpflegungspreise erhöhen könnt und andererseits schleunigst für Sauberkeit sorgen solltet.
7. Haltet nach Möglichkeit alles was Ihr erbaut habt auf dem neuesten Stand, oder kümmert Euch zumindest um die regelmäßige Wartung der Gerätschaften!
8. Belastet Euren Finanzhaushalt nicht mit übereilt in Anspruch genommenen Krediten, die Euch heftig Zinsen abverlangen!
9. Bringt die Angestellten per Zangen-Icon direkt zur Arbeit!
10. Bleibt die Kundschaft aus, müßt Ihr die Geräte eine Zeitlang zu Niedrigpreisen betreiben und abwarten, bis die Leute wieder kommen.
11. Bevor Ihr den Park endgültig verkauft, solltet Ihr noch etwas Geld in die neuesten Attraktionen investieren, um den Wert des gesamten Vergnügungsgeländes in die Höhe zu treiben.
12. Stellt Mechaniker erst nach zwölf Monaten ein, vorher geht sowieso nichts kaputt!
13. Ständige Reparaturen an älteren Fahrgeschäften kosten auf Dauer mehr als neue Fahrgeschäfte zu bauen, was auch gleichzeitig neue Besucher anlockt.
14. Versucht nicht, die Leute mit fiesen Tricks bei den Gewinnbuden übers Ohr zu hauen! Ausreichend Gewinne verhindern, daß die Kunden sauer werden und nicht mehr spielen bzw. eventuell sogar ganz wegbleiben.
15. Abwechslung ist der Schlüssel zum Erfolg.

**Tip – Tolerierte Wucherpreise:** An jedem 1. eines Monats trudelt ein Reisebus voller Parkbesucher ein. Sobald sie aussteigen, setzt Ihr den Eintrittspreis auf 998 Einheiten rauf. Erstaunlicherweise bemerkt niemand diese völlig überzogene Forderung und sie bezahlen bereitwillig. Am Ende des Monats setzt Ihr den Preis auf 0 Einheiten zurück und habt so eine Menge Kohle abgesahnt, ohne die Kundschaft verärgert zu haben.

**Tip – Motivierung der Besucher:** Um die Besucher auf Trab zu halten, baut Ihr am besten gleich hinter dem Eingang einen Kaffeestand und verabreicht den Leuten ordentlich Koffein. Auf diese Weise werden sie angeregt, häufiger Attraktionen zu benutzen als im Normalfall.

**Tip – Rocker vertreiben:** Sollten böse Rocker Euren friedlichen Park heimsuchen, dann stellt einfach einen Unterhalter ein, und platziert den guten Mann direkt vor die Rockerhordel! Nun werden die Ungehaltenen den armen Unterhalter nach Strich und Faden vermöbeln. Hetzt dann einen Polizisten (mit dem Zangen-Icon) auf die Meute! Zack, wirft der Held die Strolche aus dem Park, und Ihr seid sie somit los.

**Tip – Besucher austricksen:** Wenn Ihr eine lange Verkaufsstraße mit vielen Buden habt, solltet Ihr an die Enden der Straße zwei Einbahnschilder stellen. Alle Kunden, die sich nun auf dieser Straße befinden, sind quasi gefangen. Sie kaufen Euch alle Buden leer, entkommen aber nach geraumer Zeit über den Rasen.

**Tip – Schneller neue Attraktionen bauen:** Um schneller an weitere Attraktionen zu kommen, solltet Ihr auf das Bank-Icon gehen und die monatlichen Forschungsgelder auf 2500 stellen. Anschließend stellt Ihr die Spielgeschwindigkeit auf vier. Sobald Ihr nun Zugriff auf neue Attraktionen habt, stellt Ihr die Spielgeschwindigkeit auf eins zurück und baut munter drauflos. Wenn alle Attraktionen in Betrieb sind, solltet Ihr die Forschungsgelder ebenfalls zurückstellen.

**Tip – Fröhliche Besucher:** Baut in der unmittelbaren Nähe des Eingangs zwei Ballonbuden (am besten rechts und links, damit die Leute auf jeden Fall daran vorbeigehen)! Ihr werdet sehen, daß die Ballons für Fröhlichkeit und somit für höhere Kaufbereitschaft sorgen. Außerdem verdient Ihr noch etwas an den Buden.

**Tip – Schöner Park:** Habt Ihr etwas Geld über, dann verschönert Euren Park mindestens einmal im Jahr mit circa 20 Bäumen und einem gut platzierten See! Die Besucher werden es Euch mit barer Münze danken.

**Tip – Warteschlangen verkürzen:** Lange Wartezeiten vor den Kassen nerven die Besucher auf Dauer. Verkürzt die Fahrt-dauer der Attraktionen und das Problem ist gelöst!

**Tip – Fritten-Trick:** Verpaßt den Leuten mit jeder Portion Pommes Frites eine gehörige Ladung Salz! Baut gleich neben dem Imbiß eine Colabude, und Ihr werdet sehen, wie sich die durstigen Mäuler um die Flüssigkeit reißen! Dabei sollten die Pommes sehr billig und die Cola sehr teuer sein.

**Tip – Tolle Wasserbahn:** Zur Unterstützung des Fun-Faktors solltet Ihr möglichst viele Kurven und Brücken in die Wasserbahnen einbauen. Die Kunden werden auf diese Weise angeregt, häufiger zu fahren.

### Paßwörter:

Parkname: Kumpel  
Paßwort: 6R9364B.CB  
ca. 16,5 Millionen Einheiten  
Paßwort: 6R9LFWN8CB  
ca. 16 Millionen Einheiten  
Paßwort: PR9ZRROZDB  
ca. 22,2 Millionen Einheiten

Parkname: Disneyland  
Paßwort: FRN307THGB  
ca. 35 Millionen Einheiten  
Paßwort: PRNQ2FM6FB  
ca. 32,3 Millionen Einheiten  
Paßwort: PRNBWCKNGB  
ca. 36,2 Millionen Einheiten

Parkname: Europark  
Paßwort: BBBB3VN.090B  
ca. 180 Millionen Einheiten

## Tim in Tibet (SNES)

### Levelcodes:

Code 1: 315  
Code 2: 907  
Code 3: 623

## Timecop (SNES)

**Geheimes Optionsmenü:** Gebt im Titelscreen folgende Kombination ein: A, B, X, Y, A, B, X, Y! Nun drückt Ihr noch START und das Debug-Menü erscheint, in dem Ihr die Level und auch die Musik frei anwählen könnt.

## Tiny Toon Adventures (GB)

### Levelcodes:

Level 2: leer, Möhre, leer, Möhre  
Level 3: Melone, leer, Melone, leer  
Level 4: Ananas, Ananas, Melone, Melone  
Level 5: Melone, Melone, Melone, leer  
Level 6: Möhre, Möhre, leer, leer  
Level 7: leer, Melone, leer, Melone, leer  
Level 8: leer, Melone, leer, leer

Um die **Bonusspiele** direkt anwählen zu können, gebt als Levelcode viermal die Möhre oder die Melone ein.

## Tiny Toon Adventures (NES)

### Levelcodes:

Level 2: Little Beeper, Montana Max, Elmyra  
Level 3: Gogo Dodo, Shirley, Sweetie  
Level 4: Bookworm, Plucky Duck, Babs Bunny  
Level 5: Gogo Dodo, Calamity Coyote, Little Beeper  
Level 6: Montana Max, Babs Bunny, Sweetie  
**Bonusspiele:** Gebt Elmyra, Shirley, Calamity Coyote ein.

## Tiny Toon Adventures (SNES)

**Tip:** Habt Ihr den Hund im ersten Level besiegt und ist Eure Sprunganzeige aufgeladen, springt an die rechte Wand, dann nach links und rast nach oben. Wenn Ihr den etwas dunkleren Hintergrund über Euch seht, haltet Euch links – so erlangt Ihr ein Extraleben.  
**Unbegrenzte Continues:** Gebt als Paßwort folgende Charaktere ein: Plucky Duck, Babs Bunny, Bookworm.

## Tiny Toons 2 (GB)

**Bonusspiele anwählen:** Drückt im Titelbild gleichzeitig A, B, START.





### Tiny Toons Wild & Wacky Sports (SNES)

**Levelanwahl:** Drückt im Titelschirm folgende Tasten: o, o, u, u, l, r, l, r, B, A und START.

### Tom & Jerry (GB)

**Soundtest:** Drückt im Titelbild o, o, u, u, l, l, r, r, START.

**99 Leben:** Drückt ebenfalls im Titelbild r, r, o, l, o, r, u, B, A, SELECT.

#### Levelcodes:

Level 1: Herz, Käse, Soda, Uhr  
Level 2: nichts, Uhr, Soda, Herz  
Level 3: Kopf, Herz, nichts, Soda

### Tom & Jerry (NES)

**99 Leben:** Drückt im Titelbild r, r, h, l, h, r, u, B, A, SELECT, START, START.

### Tom & Jerry (SNES)

**Levelskip:** Pausiert das Spiel und gebt LB, X, A, Y, Y, B, RB ein.

**99 Leben:** Pausiert wieder und drückt LB, Y, B, B, A, X, Y, Y, B, RB ein.

### Top Gear (SNES)

**Tip:** Wollt ihr die Prämien für die ersten beiden Plätze abkassieren, fahrt in der Zielpassage gegen einen der beiden Pfosten und gebt solange Gas, bis der Wagen von allein durchs Ziel fährt.

### Top Gear 2 (SNES)

**Levelcodes:** Auf den mit (\$) gekennzeichneten Strecken liegen ca. 15 000 Dollar auf der Straße.

#### Australien:

1) Auckland: 5 Runden-Sonne  
2) Ayers Rock: 5 Runden-Sonne  
3) Canterbury Plains: 4 Runden-Nacht  
4) Sydney: 2 Runden-Regen  
JW?8 FCVC 3BL9  
1DWPL D><YY

#### Großbritannien:

1) Loch Ness: 4 Runden-Nebel  
2) London: 4 Runden-Sonne  
3) Sheffield (\$): 3 Runden-Sonne  
4) Stonehenge: 3 Runden-Sonne  
CV?8 FL89 7BHV  
?B5)G)#9QQ

#### Canada:

1) Banff: 5 Runden-Sonne  
2) Niagara: 3 Runden-Regen  
3) Toronto: 2 Runden-Regen  
4) Vancouver: 3 Runden-Nacht  
BJMH YY9C <#6B  
93LT3 JFD44

#### Ägypten:

1) Abu-Sunbul: 9 Runden-Sonne  
2) Aswan: 7 Runden-Sonne  
3) Cairo (\$): 5 Runden-Nacht  
4) Hugh Sitton: 4 Runden-Sonne  
G<B) MMVD 2Y?  
D7F(( WRQ))

#### Frankreich:

1) Bordeaux: 5 Runden-Sonne  
2) Monaco: 3 Runden-Nacht  
3) Nizza: 3 Runden-Nacht  
4) Paris: 3 Runden-Regen  
5474 >>H9 R>HN  
T7DCC 41YDD

#### Deutschland:

1) Bavaria: 5 Runden-Regen

2) Köln: 3 Runden-Sonne  
3) Frankfurt: 4 Runden-Nebel  
4) München: 3 Runden-Schnee  
6JJF VGQF 3?HF  
#4>TN ?87NN

#### Griechenland:

1) Athen: 6 Runden-Nacht  
2) Meteora: 3 Runden-Sonne  
3) Mykonos: 3 Runden-Sonne  
4) Santorini: 3 Runden-Sonne  
6CD> PMR4 QJ<8  
WN4D< YTR<<

#### Indien:

1) Amber Port: 7 Runden-Sonne  
2) Bombay: 5 Runden-Sonne  
3) Delhi: 3 Runden-Sonne  
4) Tai Mahal: 3 Runden-Sonne  
LY63 <RWB 8WBY  
J)M98 WRQ))

#### Irland:

1) Dublin: 4 Runden-Sonne  
2) Galway: 5 Runden-Sonne  
3) Killarney: 4 Runden-Regen  
4) Limerick (\$): 4 Runden-Sonne  
66)# #5(L)583  
BBQ(?) 2WVBB

#### Italien:

1) Florenz: 4 Runden-Sonne  
2) Pisa: 3 Runden-Sonne  
3) Ro: 3 Runden-Nacht  
4) Sizilien: 3 Runden-Sonne  
JTIV 9>JC R8<D  
WW#QP C<JWW

#### Japan:

1) Hiroshima (\$): 3 Runden-Sonne  
2) Kyoto: 2 Runden-Nacht  
3) Tokyo: 2 Runden-Sonne  
4) Yokohama: 3 Runden-Sonne  
3152 J9(6 D6H4  
CCR) 3YWCC

#### Skandinavien:

1) Kopenhagen: 4 Runden-Sonne  
2) Helsinki: 4 Runden-Schnee  
3) Reykjavik: 3 Runden-Schnee  
4) Stockholm: 3 Runden-Nebel  
C<FB QN2# 7?5B  
TT8NM >(?TT

#### Südamerika:

1) Chile: 4 Runden-Sonne  
2) Mexico: 3 Runden-Sonne  
3) Peru: 2 Runden-Sonne  
4) Rio de Janeiro: 3 Runden-Nacht  
7MDB QQPW GV2J  
YY?RQ D><YY

#### Spanien:

1) Andalusien: 7 Runden-Sonne  
2) Barcelona (\$): 5 Runden-Nacht  
3) Madrid: 3 Runden-Regen  
4) Sevilla: 3 Runden-Sonne  
J1RP 57NM FC75  
>>P?# 1VT>>

#### Schweiz:

1) Genf: 4 Runden-Sonne  
2) Grunwald: 4 Runden-Sonne



3) Luzern: 3 Runden-Nacht  
4) Zürich: 2 Runden-Sonne  
?PDB QCW3 JMSY  
##H65 RNM##

### Top Gear 3000 (SNES)

#### Paßwörter:

Leider erhielten wir diese Paßwörter ohne weitere Angaben. Fröhliches Ausprobieren also!

CSZ1 LFR1 90R1 86R1 306  
JS9V 2FT2 XOVB B68M 397  
?95D LFT2 SOY1 B685 3J8  
SSJ5 LFT2 SZZ9 B685 356  
HSCP LFS2 SO63 D605 316  
OSPK LFLZ SOXX F5HD 367  
69XF 3FT2 XOVB B68M 397  
KS8S 3FT2 XZTL B68M 306  
OSK2 LFT2 SOC? B685 3M5  
V9NG 3FT2 SZTD B685 327  
YSR2 LFS2 SOVJ F605 367

### Top Gun (GB)

#### Paßwörter:

Mission 3: 88W8QQ4  
Mission 5: K8LKQQ7  
Mission 7: 58NSQQP  
Mission 9: 7877QQL  
Mission 10: F82XKQ2

### Top Gun 2 (NES)

**Drei Bonusflieger:** Drückt im Titelbild o, o, u, u, l, r, l, r, B, A. Es ertönt ein kurzes „Biep“ und nachdem ihr 20.000 Punkte erspielt habt, gesellen sich drei Bonusflieger zu Eurer Jägerstaffel.

### Toy Story (US-SNES)

Da die NTSC-Version von Toy Story keine Paßwortfunktion integriert hat, sind Besitzer des Moduls auf Cheats angewiesen.

**Unverwundbarkeit:** Im ersten Abschnitt gibt es einen Nachttisch, auf dem ein Eimer steht. Neben diesem Tisch liegt ein Ball, von dem aus ihr auf die unterste Schublade springen könnt. Dort angelangt, drückt ihr solange u, bis sich Euer Stern links oben dreht. Von nun an seid ihr unverwundbar.

**Levelskip:** Springt an derselben Stelle im ersten Abschnitt auf den Eimer, und drückt eine Weile u! Wollt ihr nun einen Level schlagartig beenden, so müßt ihr nur START und dann SELECT drücken.

### True Lies (GB)

**Paßwort:** Mittendrin hat's Euch erwisch. Sagen wir mal im dritten Level. Da ist vielleicht eine schwierige Stelle oder ein fieser Gegner, und ihr kommt über diesen Punkt einfach nicht hinaus. Gebt doch einfach das Paßwort „RSSHLS“ ein und seht, wo ihr landet.

### True Lies (SNES)

#### Levelcodes:

Einkaufszentrum: TSNJMLC  
Park: BRMKNRD  
U-Bahn: CXGJMCC  
Docks: FVJBKXF  
China: HCHDXVH  
Raffinerie: FBJNDBN  
Harrier: HJBGBJC  
Hochhaus: JFFFZHB

#### Cheat-Paßwörter:





Tricks  
& Tips

# TOTAL!

Levelanwahl: MNCHT  
Alle Waffen: BGWPNs  
Unendl. Energie: BGGRLY  
Unendl. Leben: BGLVF

**Tuff E Nuff (SNES)**  
**Endgegner als Spielfigur anwählen:** Wollt ihr einen der Bösewichte steuern, dann gebt im 'Select-Mode'-Screen den folgenden Cheat ein: l, l, l, r, r, r, l, l, l, l, l, l.

## Turn and Burn (SNES)

**Levelcodes:**  
Level 1: NQBJ KLFF  
Level 2: GSZW BFPT  
Level 3: RRHC ZJVM  
Level 4: BPYX DLNF  
Level 5: LFMG WTKQ  
Level 6: PDTB CZNJ  
Level 7: DKVW GSNQK  
Level 8: GKQZ BLCT  
Level 9: WZGN JYZX  
Level 10: JDZF MLFC  
Level 11: SPBC TRRG  
Level 12: SPVV JKDH  
Level 13: LPKQ BPFZ  
Level 14: TDLJ GSHX

**Turtles (NES)**  
**Unendlich viele Leben:** Am Ende des ersten Abschnittes liegt eine Pizza. Wenn ihr sie dreißigmal einsammelt, erhaltet ihr unendlich viele Leben.

**Turtles 2 (NES)**  
**Levelanwahl:** Drückt im Titelschirm B, A, B, A, o, u, B, A, l, r, B, A, START.

**Turtles 3 (NES)**  
**Geheimes Optionsmenü:** Drückt im Titelbild o, o, u, u, l, r, l, r, B, A, START.

## Turtles 3 Radikal Rescue (GB)

**Bonusrunden anwählen:** Drückt im Titelbild gleichzeitig START, SELECT, B, A.  
**Energie auffrischen:** Gebt im Pausenmodus o, o, u, u, l, r, l, r, B, A ein (klappt nur einmal pro Spiel).

## Turtles Tournament Fighters (SNES)

**Cheat:** Drückt, kurz bevor das Konami-Logo erscheint, gleichzeitig A, B, X, Y. Nun können auch die Endgegner ausgewählt, 10 Continues aktiviert, das Spiel beschleunigt (Hi-Speed 1-2) und im Story-Battle die Ultra-Verzweilungstechniken angewendet werden.  
**Versteckte Kämpfer:** Gebt im Titelbild mit Pad 2 X, o, Y, l, B, u, A, r, X, o ein – ein Mädchenruf bestätigt die korrekte Eingabe. Nun könnt ihr im Vs.-Battle-Mode mit Karai und Raking in den Ring steigen. Sie sind im Auswahlscreen links neben Leonardo in einem unsichtbaren Feld versteckt.  
**Höhere Spielgeschwindigkeit:** Drückt während des Titelbildes auf Pad 2 o, o, u, u, l, r, l, r, B, A. Jetzt sollte ein Schrei ertönen und im Optionsmenü eine weitere Geschwindigkeitsstufe anwählbar sein.

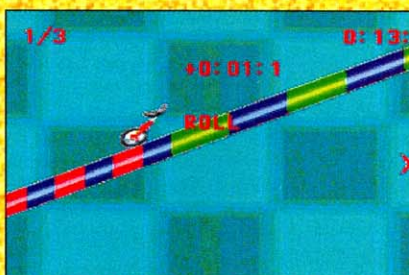
**Unirally (SNES)**  
**Abspann sehen:** Für alle, denen die Endsequenz bislang verborgen blieb, haben wir dies: Haltet im Hauptmenü LB und RB gedrückt, steuert nun nach unten und drückt sofort danach B!

**Anti-Sega:** Versucht doch einmal 'SEGA' oder 'SONIC' als Namen einzugeben. Das Modul wird es Euren Vorschlag mit dem Kommentar „NOT COOL ENOUGH“ ablehnen – Wir warten gespannt auf den verbalen Gegenschlag von Sega ...

**Leichter Medaillen:** Dieser Trick klappt nur, wenn ihr auf dem Kurs bereits eine Bronze-Medaille gewonnen habt. Geht wieder in den Kurs und bewegt den Pfeil unter den fünften Kurs auf die Medaille, um die ihr fahren wollt. Mit A und B könnt ihr nun die Medaillen drückschalten. Stellt Bronze ein und fahrt eure Strecken. Wenn ihr alle Kurse geschafft habt, erhaltet ihr automatisch die Silber- bzw. die Gold-Medaille. Dieser Trick funktioniert nicht bei den Stunt-Kursen.

**Hedgehog- und Barfmode:** Gebt als Spielernamen FAE DINE ein.

**Tip:** Habt ihr Probleme, in den Stunt-Levels genügend Punkte zu bekommen? Zuerst könnt ihr schon einmal aus dem Stand die einfachen Rollen und Twister machen (dazu kommt man später nämlich gar nicht mehr!), dann seid ihr reif für den Head Stomp! Dazu springt ihr einfach hoch, drückt in der Luft X und kommt auf dem Sattel auf – super Punkte! Nun könnt ihr losfahren und die Actionpunkte abkassieren. Auch der (geheime) Tabletop ist übrigens nicht so schwierig. Drückt in der Luft möglichst oft X und kommt einfach wieder auf dem Rad auf!



## Utopia (SNES)

**Allgemeine Tips:** Damit eure Bevölkerung keine Not erleiden muß und ihr einen guten Einstieg ins Spiel bekommt, liefern wir Euch ersteinstmal eine Liste der notwendigsten Gebäude:

1. Gewächshaus
  2. Kraftwerk
  3. Krankenhaus
  4. Wache
  5. zwei Wohnhäuser
  6. Werft
  7. Laboratorium
  8. Waffenlabor
- Sobald ihr ein Erzvorkommen entdeckt habt, baut
9. zwei Erzwerke
  10. Tank-Parks
  11. zwei Tech-Parks
- Wenn das Krankenhaus fertiggestellt ist, solltet ihr die Geburtenrate auf „mittel“ stellen.  
- Ist die Werft fertig, beauftragt sie, einen Zerstörer zu bauen  
Sobald ihr ein Spritvorkommen entdeckt

habt, baut  
12. Chemiefabrik  
13. Sprittank

## WeitereTips.

- Stellt die Steuern von Anfang an auf 20%, nur so bekommt ihr die nötigen Einnahmen um Bauen zu können.
- Gebt den Spionen nicht zu viel Geld, die Aliens würden es schnell mitbekommen und eher angreifen.
- Haben eure Spione die gegnerische Stadt entdeckt, dann schickt sofort zwei Zerstörer dorthin. Mit viel Glück zerstören sie wichtige Gebäude der Aliens, und ihr habt eine Weile Ruhe vor ihnen.
- Versucht in der Zwischenzeit die Marker näher an eurer Stadt zu platzieren und Panzer hinzuschicken. Verstellt später die Marker immer weiter nach außen.
- Wichtige Gebäude, z.B. Kraftwerke, solltet ihr mit Lasern und Raketen absichern.
- Baut das Radarsystem ständig aus, so verhindert ihr, daß sich die Aliens unbemerkt anschleichen können.
- Vergesst bei aller Verteidigung nie eure Bevölkerung. Laßt es nie zu einem Mangel an Nahrung, Energie, Luft oder Wohnraum kommen. Wachanlagen steigern die Moral der Leute. Sportereignisse sind dabei auch nicht zu vergessen.
- Die Laboratorien sollten stets genug Geld und Raum zur Verfügung haben. Die Forscher sind wichtiger als ihr glaubt.
- Nach und nach muß dann die Industrie weiter ausgebaut werden. Baut weitere Gewächshäuser, Erzwerke, Waffenlabore und Tech-Parks. Wenn ihr mit dem Handel der Güter genügend Geld verdient, senkt die Steuern etwas ab. Das Volk wird es Euch danken.
- Immer, wenn ein paar Flugzeuge fertig sind, schickt sie zum Angriff nach Aliency. Ihr könnt auch eine Armada von Panzern losschicken. Vergesst jedoch nicht den Spionen Geld zur freien Verfügung zu stellen, damit sie auch von der Schlacht berichten können.

## Vigilante (NES)

**Extramenü:** Drückt im Titelbild o, l, A, B.

## Virtual Soccer (SNES)

**Mehrspieler-Modus:** Ordnet dem Alphabet Zahlen zu, und zwar von A=1 bis Z=26. Wenn ihr nun das Paßwort Four eingibt, drückt für den Buchstaben 'F' LB sechsmal. Bestätigt mit RB. Um das 'o' einzugeben, drückt ihr LB fünfzehnmal und fahrt mit dem Rest entsprechend fort. Das Ganze muß im Hauptmenü und mit eingestecktem Multitap in Port 2 geschehen.

## Vortex (SNES)

### Levelcodes:

|           |       |
|-----------|-------|
| Cryston:  | YFGJW |
| Voltaire: | RWXVP |
| Thermis:  | DHLNC |
| Magmeno:  | BGVRG |
| Vortex 2: | JNBXT |
| Trantora: | XLQMB |

### Cheat-Paßwörter:

|                   |       |
|-------------------|-------|
| Unverwundbarkeit: | HVZSM |
| Unendl. Schuß:    | WSVTQ |
| Unendl. Leben:    | JTTSJ |
| Levelanwahl:      | CTGXF |





### Wario Blast (GB)

**Motorrad als Vehikel:** Hat eventuell jemand Lust, mit einem Motorrad durch die Level zu sausen? Gut, dann gebt für Wario das Passwort „6565“ und für Bomberman „5656“ ein!

**Bonuslevel:** Um in einen Bonuslevel zu gelangen, dürft ihr am Ende eines Abschnitts nicht das Katapult benutzen. Springt einfach drüber und schon seid ihr im Extra-Spiel.

**Tip:** Vielleicht ist es Euch schon aufgefallen, denn die Paßwörter die ihr mit Bomberman als Spielfigur erhaltet, sind die umgekehrten von Wario. So wird z. B. 8513 zu 3158.

#### Paßwörter (für Bomberman):

|              |      |
|--------------|------|
| Level 1.1:   | 4696 |
| Level 1.2:   | 7006 |
| Level 1.3:   | 4778 |
| Level 1.Boß: | 5141 |
| Level 2.1:   | 9185 |
| Level 2.2:   | 4610 |
| Level 2.3:   | 2630 |
| Level 2.Boß: | 3569 |
| Level 3.1:   | 8401 |
| Level 3.2:   | 8264 |
| Level 3.3:   | 0173 |
| Level 3.Boß: | 2828 |
| Level 4.1:   | 4152 |
| Level 4.2:   | 3451 |
| Level 4.3:   | 4312 |
| Level 4.Boß: | 0874 |
| Level 5.1:   | 1909 |
| Level 5.2:   | 5010 |
| Level 5.3:   | 2904 |
| Level 5.Boß: | 1726 |
| Level 6.1:   | 3614 |
| Level 6.2:   | 0610 |
| Level 6.3:   | 9867 |
| Level 6.Boß: | 9618 |
| Level 7.1:   | 1884 |
| Level 7.2:   | 7702 |
| Level 7.3:   | 6925 |
| Level 7.Boß: | 7110 |
| Level 8.1:   | 5814 |
| Level 8.2:   | 8136 |
| Level 8.3:   | 0390 |
| Level 8.Boß: | 3158 |

### Wario Land (GB)

**Cheat:** Drückt zuerst in einer der Aktionszenen START und dann 16 mal SELECT. Nun müßt bei Eurer Lebensanzeige ein blinkendes Quadrat auftauchen. Haltet nun A und B gedrückt und gebt I, o ein. Dasselbe könnt ihr auch mit der rechten Lebensskala, den Münzen, den Herzen und der Zeit machen. Wenn ihr den Wario-Kopf anwählt, könnt ihr auch noch die Helme wählen. Nach einem Druck auf den START-Knopf, könnt ihr A und B auch wieder loslassen.

### Warlock (SNES)

**Geheimes Optionsmenü:** Drückt im Titelbild (mit den Flammen) schnell I, I, r, I, r, r, I, r, I, I, r.

**Geheimes Optionsmenü:** Drückt im Titelbildschirm – möglichst flüssig und sehr zügig – folgende Richtungen auf dem Steuerkreuz: I, I, r, I, r, r, I, r, I, I, r.

#### Levelcodes:

|          |       |
|----------|-------|
| Level 1: | GRKKL |
| Level 2: | SHPJL |
| Level 3: | CDJHL |
| Level 4: | BRSHL |
| Level 5: | HBLST |
| Level 6: | THKTH |

|           |       |
|-----------|-------|
| Level 7:  | DCTFF |
| Level 8:  | BSTJK |
| Level 9:  | LHBHL |
| Level 10: | DGFBH |

### Wayne's World (SNES)

**Levelanwahl:** Wenn Wayne und Garth zu Beginn des Spiels auftauchen, müßt ihr gleichzeitig X, LB, RB drücken. Danach müßt ihr gleichzeitig Y, B, o drücken. Nun lassen sich mit SELECT die Level anwählen.

### WeaponLord (SNES)

#### Levelcodes:

#### Schwierigkeitsgrad Barbarian:

Korr's Destiny: YYB BBY BAB

Bane's Destiny: ABB AAY ABA

Zorn's Destiny: BYY BBY AYA

Divada's Destiny: BAB AAY ABA

Jen-Tai's Destiny: BBB BBY AAB

Talazia's Destiny: AAB YBY AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB

YYY YYY YBA

BBB BBY AAB

BYY BAA AYA

AAA AYB BBB

YYY YAB BYB





Tricks  
& Tips

# TOTAL!

**Luna Vachon:** l, u, u, B – Der Gegner muß auf dem Boden liegen, und Ihr müßt Euch über ihm befinden, wenn Ihr den Move anwendet.

**1-2-3-Kid:** o, o, o, A – Eingeben, nachdem Ihr aufs Seil geklettert seid und der Gegner auf dem Boden liegt!

**Doink:** l, l, r, A – Nach dem 'Sleeper Hold' muß der Gegner zur größeren Hälfte des Rings schauen. Erst dann könnt Ihr die Kombination eingeben (schwieriges Timing!).

**Owen Hart:** o, r, u, Y – Kann jederzeit angewendet werden.

**Diesel:** u, u, r, B – Nach dem 'Sleeper Hold' muß der Gegner zur größeren Hälfte des Rings schauen. Erst dann könnt Ihr die Kombination eingeben (schwieriges Timing!).

**Razor Ramon:** l, l, r, B – Ihr müßt unterhalb des (auf dem Boden liegenden) Gegners stehen.

**Power-Schlag:** Für den Power-Schlag, der dem Gegner die Hälfte seiner Energie abzieht, müßt Ihr nach dem Einschalten Eures SNES (wenn die weiße Schrift erscheint), gleichzeitig B, Y und o drücken. Ein Knall bestätigt die Eingabe.

**Ringrichter verprügeln:** Sucht Euch im One-on-One- oder Tagteam-Mode doch einmal ein neues Opfer in Form des Schiris. Wenn Ihr ihn oft genug verprügelt habt, vergeht ihm plötzlich die Lust, und er macht einen Abgang.

## WWF Royal Rumble (SNES)

**Cheat:** Wollt Ihr mit denselben Kämpfern in den Ring steigen? Gebt im Titelbild LB ein (WWF-Logo bleibt stehen), und haltet dann RB und LB gedrückt. Nun auf Pad 2 SELECT und u drücken, schon lassen sich zwei gleiche Wrestler anwählen.

## X-Kaliber 2097 (SNES)

**Unverwundbarkeit:** Drückt, wenn Ihr den Titelschirm sehen könnt: l, l, r, r, u, o, r, o, o, o. Nun erscheint im Optionsmenü die Option 'No Damage', was soviel heißt wie 'Kein Schaden'. Sie läßt sich auf 'ON' oder 'OFF' an- oder ausschalten.

## X-Men Mutant Apocalypse (SNES)

### Levelcodes:

- Level 2: Gambit, Xavier, Wolverine, Wolverine, Beast, Cyclops, Beast
- Level 3: Beast, Psylocke, Psylocke, Cyclops, Magneto, Gambit, Magneto, Gambit
- Level 4: Xavier, Magneto, Gambit, Gambit, Magneto, Magneto, Magneto
- Level 5: Gambit, Xavier, Wolverine, Wolverine, Wolverine, Beast, Cyclops, Beast
- Level 6: Gambit, Xavier, Gambit, Wolverine, Wolverine, Magneto, Xavier, Apocalypse
- Level 7: Beast, Psylocke, Cyclops, Cyclops, Magneto, Cyclops, Psylocke, Wolverine

## Yogi Bear (GB)

**Levelanwahl:** Drückt im Titelschirm o, u, l, r, r, r, o, u, r, l, l, l, B! Wenn Ihr mittendrin keinen Krampf im Daumen bekommen habt, sollten die Level frei anwählbar sein.

## Yogi Bear (SNES)

**Continues:** Wenn Ihr in den vier Traumland-Stages jeweils die Viertel-Wecker einsammelt, erhaltet Ihr einen großen Wecker und ein Continue.

## Yoshi's Island (SNES)

**Tip:** Wenn Ihr Probleme habt, die fliegenden roten Münzen zu erwischen, pausiert, sobald Ihr sie seht und benutzt dann eine POW- oder Wolkenkarte, so können sie nicht mehr abhauen.

**99 Leben:** Schnappt Euch in Level 1.7 einfach einen der harmlosen Kugelgegner. Tragt ihn zu der Röhre kurz vor dem Continue-Ring, ohne ihn runterzuschlucken. Spruckt ihn nun rechts neben die Röhre, stellt Euch nach oben – und lehnt Euch zurück. Alle paar Sekunden springt ein Gegner aus der Röhre – direkt auf den Ball. Ab Nummer acht gibt es für jeden weiteren Gegner ein Extraleben. Dadurch könnt Ihr unbegrenzte Frei-Yoshis erspielen.

**Bonusspiele:** Es soll tatsächlich Fans dieses phänomenalen Spiels geben, die trotz der 'totalen' Komplettlösung unserer Yoshiisten Christian, Klaus-D. und Michi (TOTAL! 10/95, 11/95 und 1/96) nicht wissen, wie man die Bonusgames ohne Umschweife spielen kann. Wenn Ihr die Mini-Spielchen direkt anwählen wollt, solltet Ihr den Screen mit den Karten aufrufen und SELECT gedrückt halten. Nun drückt Ihr X, X, Y, B, A.

## Yoshi's Cookie (SNES)

**Levelanwahl:** Stellt auf Pad 1 die Rundenzahl auf 18 und Speed auf high. Schaltet die Musik aus und haltet auf Pad 2 LB, RB und SELECT gedrückt. Wenn Euch nun ein digitalisiertes Yoshi entgegenschallt, könnt Ihr bis Level 99 spielen.

## Zelda (NES)

**Cheat:** Um im 2. Durchgang zu starten, müßt Ihr als Spielernamen lediglich 'Zelda' eingeben.

## Zelda IV (GB)

**Tip:** Wer ohne zu bezahlen einkaufen will, muß sich im Shop über den Händler stellen, so daß dieser nach oben guckt. Jetzt schnell aus dem Laden laufen, ohne daß der Händler sich umdreht. Schon habt Ihr etwas aus dem Laden geklaut, doch Ihr solltet nicht wieder hineingehen ...

**Extrawaffe:** Link bekommt einen Bumerang wenn Ihr den Masken-Tempel geschafft habt und den Affen aufsucht, der am Toronga-Strand auf einer Palme sitzt und mit Kokosnüssen wirft. Rennt mit den Pagasus-Stiefeln gegen seine Palme und verschreckt den Affen. Geht dann nach unten. Dort trefft Ihr auf eine brüchige Wand, die mit einer Bombe zerbröckelt wird. Der Typ hinter der Mauer tauscht das, was Ihr gerade auf dem B-Knopf habt, gegen den Bumerang. Der Tausch kann immer wieder rückgängig gemacht werden, doch hilft Euch die Waffe gerade gegen den Endgegner, der in seiner sechsten Verwandlung nur einen Bumerang-Treffer verkraftet.

**Tip:** In der Wüste findet Ihr ein Skelett. Wenn Ihr es mit Zauberpulver bestreut, wird es zum Leben erweckt und erzählt Euch, wo das

nächste Herzteil zu finden ist.

**Tip:** Wenn Ihr etwas gekauft habt, und der Händler gerade dabei ist, Euch die jeweilige Anzahl an Rubinen abzuknöpfen, müßt Ihr gleichzeitig A, B, START und SELECT drücken. Dadurch wird Euer Spielstand gespeichert und das Spiel beendet. Jetzt könnt Ihr jeden Gegenstand preiswert einkaufen.

## Zen - Intergalactic Ninja (GB)

### Paßwörter:

- Level 2: Leer, Flasche, Reifen, Dose
- Level 3: Flasche, Bücher, Leer, Dose
- Level 4: Leer, Bücher, Bücher, Flasche
- Level 5: Flasche, Reifen, Dose, Dose

## Zero The Kamikaze Squirrel (SNES)

Die folgenden Cheats müssen im Pausenmodus eingegeben werden:

**Levelanwahl:** RB, o, B, Y, A. Dann per Steuerkreuz den Level auswählen, SELECT gedrückt halten und START drücken.

**Unendl. Energie:** B, o, B, B, A

**Unendl. Leben:** B, A, B, B, Y

**Unendl. Shuriken:** u, A, B

**Alles auf einmal:** RB, o, B, A, u, o, B, u, o, B

## Zombies (SNES)

### Levelcodes:

- Level 4: XHRS
- Level 5: GHRT
- Level 8: WBGR
- Level 9: PBGG
- Level 12: GFCY
- Level 13: XFCK
- Level 16: KKYM
- Level 17: BKYZ
- Level 20: BXBS
- Level 21: VXBB
- Level 24: GYLM
- Level 25: XYLZ
- Level 28: GLZJ
- Level 29: PLZM
- Level 32: XJQY
- Level 33: SJQT
- Level 36: KZVJ
- Level 37: FZVM
- Level 40: KRPY
- Level 41: RRPT
- Level 44: BLHR
- Level 45: PLHZ
- Level ? : VHRV
- Level ? : YLZD
- Level ? : WJQK
- Level ? : BZVG
- Level ? : VLHX
- Level ? : XWJR

## Zool (GB)

**Unendlich Leben:** Haltet nach dem Einschalten Eures Game Boy, wenn das Chupa-Chups-Logo eingeblendet wird, A und B gedrückt und triggert o. Wenn das Zool-Logo auftaucht, sollte es nun blinken, ansonsten war die Eingabe nicht korrekt.

## Zool (SNES)

**Überraschung:** Haltet bei 'Get ready' doch einmal LB und RB gedrückt, und gebt dann u, o, u, l, r, u, l, o, u, o, r, o, r, o, A, B ein.





### Hi, Moglerinnen und Mogler!

Auf den folgenden Seiten findet Ihr eine Fülle von Action-Replay-Codes für NES-, GB- und Super-NES-Spiele. Die SNES-Codes sind in der Regel für das ARP MK II, ansonsten findet Ihr im Titel einen Hinweis auf das ARP MK II.

#### SUPER NES

##### Actraiser

7E00 1C02 unendl. Leben  
7E00 1D08 unendl. Energie Ritter  
7E02 82FF ewig 255 Spell Points

##### Addams Family - Values

7E19 9304 +  
7E19 8F04 +  
7E0B C006 unendl. Energie

##### Adventures of Batman and Robin

7E00 9603 unendl. Leben  
7E00 9828 unendl. Energie  
7E00 A404 unendl. Batarangs  
7E00 A204 unendl. Bomben  
7E00 A609 unendl. Schlafbomben

##### Alien vs. Predator

7E10 0C00 +  
7E0A 9901 Unsichtbarkeit

##### Asterix & Obelix

7E10 1D03 unendl. Leben Pl. 1  
7E00 8C28 +  
7E00 8B28 +  
7E03 463B unendl. Energie Pl. 1

##### Asterix & Obelix (ARP III)

Obelix:  
7E00 8X28 X = D: Unverwund.  
X = E: unendl. Zaubetr.  
unendl. Leben  
kein Powerschlag  
7E10 1D05  
7E00 801E  
Asterix:  
7E00 6X28 X = D: Unverwund.  
X = E: unendl. Zaubetr.  
unendl. Energie  
unendl. Leben  
kein Powerschlag  
7E10 1B05  
7E00 601E

##### Axelay

7E00 5E03 unendl. Leben  
7E1E 620X Levelanw., X - 1 = Level  
7E03 300X Waffenwahl, X = Waffe  
7E03 3002 kein Waffenverlust

##### B. C. Kid

7E10 1E02 unendl. Leben

##### Batman Forever

7E00 1705 unendl. Leben  
7E13 2C57 unendl. Energie Batman  
7E13 2E57 unendl. Energie Robin  
7E01 5C09 unendl. Zeit

##### Batman Returns

7E00 8C03 unendl. Leben  
7E00 8A50 unendl. Energie  
7E00 9003 unendl. Tubes

##### Beavis & Butt-Head (ARP III)

7E02 2605 unendl. Leben  
7E02 220B unendl. Energie

##### Big Sky Trooper

7E1E 0C14 unendl. Energie

##### Blackhawk

7E0F C706 unendl. Lebensenergie  
(außer bei Stürzen)  
7E18 7A05 unendl. Hover-Bomben  
7E18 7C04 unendl. Lebenstrank  
7E18 7E07 unendl. Brückenschlüssel  
7E18 820A unendl. Feuerbomben  
7E18 8406 unendl. Levitator  
7E18 7808 unendl. Lenkbomben  
7E18 8602 unendl. Schrankenschlüssel

##### Breath of Fire II (US)

7E10 48FF unendl. Energie Platz 1  
7E10 4C5F unendl. Magie Platz 1  
7E10 E8FF unendl. Energie Platz 2  
7E10 EC5F unendl. Magie Platz 2  
7E11 88FF unendl. Energie Platz 3  
7E11 8C5F unendl. Magie Platz 3  
7E12 28FF unendl. Energie Platz 4  
7E12 2C5F unendl. Magie Platz 4  
7E50 4BFF unendl. Geld

##### Bubsy

7E02 14XX Levelanwahl,  
XX = 00 - 13

##### Bubsy (ARP III)

7E00 1800 Mega-Sprung

##### Bugs Bunny - Rabbit Ramp. (ARP III)

7E02 DA05 unendl. Leben  
7E02 D610 unendl. Energie

##### Buster Busts Loose

7E00 8E03 unendl. Leben  
7E00 9E03 unendl. Energie

##### Castlevania X - Vampire's Kiss

7E00 9E02 unendl. Leben  
7E00 A840 unendl. Energie  
7E00 A212 unendl. Herzen

##### Choplifter II (ARP III)

7E0D 1E80 unendl. Energie  
7E0D 1602 Area Code

##### Choplifter III

7E0D 1E80 unverwundbar

##### Choplifter III (ARP III)

7E0D 1680 unendl. Energie  
7E01 D70X Levelanwahl  
7E01 D90X Sectoranwahl

##### Chrono Trigger

7E5E B0FF unendl. Leben Pl. 1  
7E5E 30FF unendl. Leben Pl. 2  
7E25 005F Mega Elixir (mind. eines  
muß vorhanden sein)  
7E2C 55FF unendl. Geld

##### ClayFighter 2

7E18 1E58 unendl. Energie Pl. 1  
7E1B 0A58 unendl. Energie Pl. 2

##### Claymates

7EF7 0605 unendl. Leben  
7EF7 08FF unendl. Diamanten  
7EF7 0259 unendl. Zeit

##### Cool Spot

7E00 CE68 unendl. Zeit

##### Cutthroat Island

7E54 5466 unendl. Energie Pl. 1  
7E1E F703 unendl. Leben Pl. 1  
7E1E F903 unendl. Leben Pl. 2

##### Death and Ret. of Superman (ARP III)

7E04 1204 unendl. Leben  
7E04 0E03 unendl. Spezialattacken  
7E04 D204 unendl. Energie  
7E04 0E06 unendl. Bomben

##### Demon's Crest

7E10 620F unendl. Energie

##### Der König der Löwen

7FFF AA08 unendl. Leben  
7E20 0404 unendl. Energie

##### Desert Fighter

7E08 1E27 unendl. Bomben/Raketen

##### Diddy's Kong Quest

7E0E 129E unendl. Energie Diddy  
7E09 6D99 immer 99 Bananen  
7E08 CC63 immer 99 Krem-Münzen  
7E09 1602 immer blaues Wasser in  
der Lava-Lagoon  
7E08 BE99 unendl. Leben  
7E0E 709E unendl. Energie Dixie  
7E08 CA63 99 Bananen-Münzen  
7E16 BA11 Super-Jump für Diddy  
7E0E E40A unendl. Zeit (Bonusr.)  
7E08 4AXX XX = Anzahl d. Bananen

##### Dino City

7E0D A0XX unendl. Zeit im Level XX

##### Das Dschungelbuch

7E01 0B04 unendl. Energie  
7E01 0405 unendl. Leben  
7E1D 9B01 unendl. Mangos  
7E1D 9C01 unendl. Kokosnüsse  
7E1D 9D01 unendl. Papayas  
7E06 8E10 Mogli ist schneller

##### Earthworm Jim

7E51 2AXX Levelanw., XX = 01-10  
7E69 A004 unendl. Strahlenkanone  
7E6B 4EXX Zahl d. einges. Blasen  
in A. Asteroids  
7E6B 48XX Zahl der Schilde  
in A. Asteroids  
7E67 521E unendl. Luft

##### Earthworm Jim 2

7E63 B131 unendlich Energie  
7E63 840X Waffenwahl, X = ...  
1 für Drei-Finger-Schuß  
2 für Plasma-Schuß  
3 für Seifenblasen-  
Schuß  
4 für Homeing Missiles  
5 für Homeing Missiles  
6 für Super-Mega-  
Plasma-Schuß

##### Eek! The Cat

7E1F E503 unendl. Leben

##### Faceball 2000

7E0B D103 unendl. Leben





# Action Replay

## Tips & Tricks

# TOTAL!

### Fatal Fury 2

7E00 5000 keine Musik  
 7E00 4A03 nebeliges Bild  
 7E00 8203 Finalrunde  
 7E00 8799 unendl. Zeit  
 7E00 7BXX XX = Farbe von Pl. 2  
 7E11 7B2F Pl. 1 kann nur verteidigen  
 7E15 4305 sehr großer Hurrican  
 7E10 0520 blinkender roter Balken

### FIFA Soccer

7E2F 5CXX XX = Anzahl der Tore P1  
 7E2F 5EXX XX = Anzahl der Tore P2  
 7E2F 6EXX XX = Anzahl der Fouls P1  
 7E2F 62XX XX = Anzahl der Shots  
 on Goal P1  
 7E2F 64XX XX = Anzahl der Shots  
 on Goal P2  
 7E2F 6AXX XX = Anzahl der  
 Eckstöße P1  
 7E2F 6CXX XX = Anzahl der  
 Eckstöße P2  
 7E2F 66XX XX = Anzahl der  
 Saves P1  
 7E2F 68XX XX = Anzahl der  
 Saves P2  
 7E2F FEXX XX = Anzahl der Sek.  
 im Mittelfeld

### The Firemen

7E19 3830 +  
 7E15 C730 unendl. Energie  
 7E18 E803 +  
 7E09 1A03 unendl. Bomben

### F-Zero

7E0C F777 Gegner doppelt so groß

### Ghoul Patrol

7E1D A1FF unendl. Leben

### The Humans

7E01 09XX Levelanw., XX = 00 - 80  
 7E01 0B63 99 Leben

### Hyperzone (ARP III)

7E18 EEFF unendl. Energie

### Illusion of Time

7E0A CEFF unendl. Energie  
 7E0A D400 Will  
 7E0A D401 Freedan  
 7E0A D402 Shadow  
 7E0A A201 Psycho Dash  
 7E0A A202 Psycho Slide  
 7E0A A204 Spin Dash  
 7E0A A210 Dark Friar  
 7E0A A220 Aura Barrier  
 7E0A A240 Earth Quaker  
 7E0A B050 50 Juwelen

### Indiana Jones - Greatest Adventures

7E01 2301 unendl. Energie  
 7E00 3FXX Levelanwahl, XX = 01-  
 28

### International Superstar Soccer

7E19 4C01 immer Falke beim  
 Münzwurf  
 7E1A 4659 unendl. Zeit  
 7E1E 3828 unendl. Zeit im Training  
 7E17 7400 keine Gegentore möglich  
 Die folgenden Codes gelten für die Modi  
 'International' und 'World Series':  
 7E1F A200 nur 3 Min. Spielzeit  
 7E1F A202 7 Min. Spielzeit

7E1F 9001  
 7E1F 9200  
 7E1F 9201  
 7E1F 9202  
 7E1F 9601  
 7E1F 9801

### Jim Power

7E00 3F04 unendl. Leben  
 7E07 2403 unendl. Continues  
 7E16 9403 +  
 7E00 4103 unendl. Bomben

### Joe & Mac

7E08 1A89 Joe mit Knochen  
 7E08 5A89 Mac mit Knochen  
 7E08 1A92 unendl. Bumerangs für  
 Joe  
 7E08 6202 unendl. Bumerangs für  
 Mac  
 7E08 1A93 unendl. Feuer für Joe  
 7E08 5A93 unendl. Feuer für Mac  
 7E08 1A94 unendl. Steinräder für  
 Joe  
 7E08 5A93 unendl. Steinräder für  
 Mac

### Judge Dredd

7E1A F70X Anzahl der Leben  
 7E1A FF0F unendl. Gummi-Munition  
 7E1B 0103 unendl. Granaten

### Jungle Strike

7E08 B203 unendl. Leben  
 7F11 3409 unendl. Hellfire Raketen  
 7F11 363C unendl. Hydra Raketen

Für den Helicopter:

7E08 B203 unendl. Leben  
 7F11 3409 unendl. Hellfire  
 7F11 363C unendl. Hydras  
 7F11 38FF unendl. Gunfire  
 7F11 3258 unendl. Fuel  
 7F41 5CFF unendl. Armor  
 7F41 5D1F unendl. Armor

Für den Hoverkraft:

7F11 4A09 unendl. Minen  
 7F11 4C33 unendl. Hydras  
 7F11 4EFF unendl. Gunfire  
 7F11 48FF unendl. Fuel  
 7F4B 54FF unendl. Armor

Für das Motorrad:

7F11 6009 unendl. Minen  
 7F11 62FF unendl. Hydras  
 7F11 53FF unendl. Fuel  
 7F42 44FF unendl. Armor

Für den Stealth 117-A:

7F11 D0FF unendl. Armor  
 7E0D 3603 unendl. Leben

### Jurassic Park

7E02 8705 Alle Sensoren aktiviert  
 7E02 8B20 unendl. Mun. Waffe A  
 7E02 9508 unendl. Mun. Waffe B  
 7E02 A304 unendl. Leben

### Jurassic Park 2

Player 1:  
 7EA9 B214 unendl. Shot-Mun.  
 7EA9 B414 unendl. Gas-Mun.  
 7EA9 B062 unendl. Uzi-Mun.  
 7EA9 B662 unendl. Dart-Mun.  
 7EA9 B814 unendl. T-Rex  
 Player 2:  
 7EA9 C214 unendl. Shot-Mun.  
 7EA9 C414 unendl. Gas-Mun.  
 7EA9 C062 unendl. Uzi-Mun.

kein Abseits  
 immer gutes Wetter  
 immer Regen  
 immer Schnee  
 keine Fouls  
 keine R. und G. Karten

7EA9 C662  
 7EA9 C814

unendl. Dart-Mun.  
 unendl. T-Rex

### Justice League

7E05 3760 Energieb. von Pl. 1 rot  
 7E0C F760 unendl. Energie Pl. 1  
 7E05 4560 Supertreffer für Pl. 1  
 7E05 3960 Energieb. von Pl. 2 rot  
 7E0C F960 unendl. Energie Pl. 2  
 7E05 4360 Supertreffer für Pl. 2

### Kawasaki Superbikes

7E01 9807 keine Schäden  
 7E01 C2C3 95 Runden (stets erster)  
 7E0A 3407 unendl. Treibstoff  
 7E03 B802 Autopilot

Im Autopilot-Modus:

Schaltet das ARP erst ein, wenn Ihr sehr  
 schnell fahrt! In diesem Modus verbraucht Ihr  
 keinen Treibstoff, das Motorrad ist unverwü-  
 stlich und steuert souverän durch jede Kurve.  
 Schaltet das ARP vor dem Zieleinlauf wieder  
 aus!

### König der Löwen

7FFF 9C02 unendl. Leben  
 7E20 0404 unendl. Energie  
 7E20 0210 unendl. Brüllen

### Krusty's Super Funhouse

7E11 A303 unendl. Krusties

### Lagoon

7E05 2901 unendl. viel Geld  
 7E05 2099 unendl. Energie  
 7E05 229F unendl. Zauberkraft

### Magic Sword

7E04 0C05 unendl. Magie

### The Mask

7E18 AF90 unendl. Energie

### Maximum Carnage

7E0B 7A30 unendl. Energie  
 7E09 8E03 unendl. Leben

### Mechwarrior 3050

7E2A BE0 keine roten Gefechts-  
 schäden  
 7E16 5F01 unendl. Munition für  
 alle Waffen  
 7E15 E1FF unendl. Leben  
 7E2A CD00 Temperaturanzeige im  
 grünen Bereich

### Mega Man 7

7E0B 8101 unendl. Leben  
 7E0C 2E0A unendl. Energie  
 7E0B 8990 unendl. J. Shield  
 7E0B 8B8C unendl. S. Wheel  
 7E0B 8F86 unendl. Noise O.  
 7E0B 918C unendl. D. Wrap.  
 7E0B 8789 unendl. T. Bolt  
 7E0B 8589 unendl. Freeze C.

### Mega Man X

7E1F XXDC unendl. Munition für  
 Waffe XX  
 XX = 8A C. Sting  
 XX = 8C R. Shield  
 XX = 8E F. Wave  
 XX = 90 St. Tornado  
 XX = 92 E. Spark  
 XX = 94 B. Cutter  
 XX = 96 S. Ice





7E1F 7F01  
7E1F 7AXX  
7E1F 81XX

Schlußsequenz  
Levelanw., XX = 01-12  
Restart-Point-Anwahl,  
XX = 01-12

### Michael J.: Chaos i. r. Windy City

7E14 2705 unendl. Leben  
7E14 1C05 unendl. Energie  
7E59 4A06 unendl. blauer Eisball  
7E59 4C06 unendl. lila Rebound  
7E59 4E05 unendl. r. Flammenball  
7E59 5005 unendl. gold. Hitzeball  
7E59 5203 unendl. schw. Kegelball  
7E59 4808 unendl. weiß. Knuckle-Ball

### Mickey Mania

7E06 0804 unendl. Energie  
7E06 0E03 unendl. Leben  
7E06 0C0D unendl. Murmeln

### Mickey and Minnie

7E02 9F04 unendl. Leben für Pl. 1  
7E03 9F04 unendl. Leben für Pl. 2  
7E02 911C unendl. Putzteufel-  
Energie für Player 1  
7E03 911C unendl. Putzteufel-  
Energie für Player 2  
7E02 931C unendl. Korken für Pl. 1  
7E03 931C unendl. Korken für Pl. 2

### Mickey und Minnie (ARP III)

7E02 9F04 unendl. Leben für Pl. 1  
7E02 8002 Player 1 startet im  
Putzteufelkostüm  
7E02 8004 Player 1 startet im  
Safarikostüm  
7E02 8006 Player 1 startet im  
Westernkostüm

### Micro Machines

7E0B 2406 Player 1 bekommt  
immer Bonuspunkte im  
'Head to Head'-Modus  
7E0B 2307 Player 1 benötigt nur  
einen einzigen Bonus-  
punkt, um im 'Head to  
Head'-M. zu gewinnen.

### Mighty Max

7E02 8C05 unendl. Leben Pl. 1  
7E03 8C05 unendl. Leben Pl. 2  
7E02 9403 unendl. Energie Pl. 1  
7E03 9403 unendl. Energie Pl. 2

### MM Power Rangers - The Movie

7E06 0A02 unendl. Leben Pl. 1  
7E06 2805 unendl. Energie Pl. 1  
7E06 0E02 unendl. Leben Pl. 2  
7E06 2C05 unendl. Energie Pl. 2  
7E06 2A18 immer Power Pl. 1  
7E06 2E18 immer Power Pl. 2

### Pac-Attack

7E07 100X Levelanwahl

### Parodius

7E00 980F unendl. Leben  
7E00 8A0X Levelanwahl  
7E1C 8B04 unendl. Schild  
7E1C 680X Eigenschaften wählen  
7E1D B201 +  
7E1C 6602 unendl. Missiles  
7E0C 1E01 Gegner werden bei  
Berührung vernichtet  
7E00 9601 Unverwundbarkeit  
7E0A 5630 Schiff bleibt nach der

7E0A 6C03  
7E1C 6C07

### Pit Fighter

7E11 24A0 unendl. Energie

### Pitfall - The Mayan Adventure

7E00 C003 unendl. Leben  
7E00 A814 unendl. Wurfsteine  
7E00 AA02 unendl. Bumerangs  
7E00 AC01 unendl. Bombensteine  
7E10 C196 unendl. Energie

### Pop 'n' Twinbee

7E1F F608 unendl. Continues  
7E00 9C1D unendl. Energie Twinbee  
7E00 A003 unendl. Smartb. Twinbee  
7E00 9E1D unendl. Energie Winbee  
7E00 AC03 unendl. Smartb. Winbee  
7E00 8A0X Levelanwahl, X = 0-6

### Power Drive

7E09 0103 nur noch eine Runde zu  
fahren/ARP vor dem  
Ziel ausschalten  
7E08 750X Gänge vorgeben, X =  
0 - 6. Gang  
(6. = Rückwärtsgang)  
7E08 770X Gänge des Rivalen  
7E05 BC0X unendl. Extras  
X = 2 Nitro  
X = 3 Uhr  
X = 4 Geld

### Primal Rage

7E87 EA04 unendl. Credits  
7E02 CA37 unendl. Zeit

### R-Type III

7E03 DCD9 Beamstrahl in nur einer  
Sek. aufgeladen  
7E11 4480 Unverwundbarkeit

### Revolution X

7E00 4219 unendl. Continues  
7E00 8875 unendl. CD-Geschosse

### Robocop 3

7E04 7738 unendl. Energie

### Die Schlümpfe

7E00 0E14 Supersprung  
7E04 E504 unendl. Zeit  
7E04 92XX Levelanwahl

### Secret of Evermore

7E00 1AFF +  
7E4E B3FF unendl. Energie Junge  
7E4F 61FF unendl. Energie Hund  
7E0A C7FF unendl. Geld  
Die folgenden Gegenstände besitzt Ihr durch  
die jeweiligen Codes 99mal:  
7E25 1763 Amulett des Karon  
7E25 1963 Perle  
7E25 1B63 Keramiktopf  
7E25 1D63 Huhn  
7E25 1F63 Schakal-Figur  
7E25 2163 Juwelen-Skarabäus  
7E25 2363 Kalksteintafel  
7E25 2563 Rosenwasser  
7E25 2763 Reis  
7E25 2963 Gewürz  
7E25 2B63 Silberlöffel  
7E25 2D63 Seide  
7E23 1C63 Zauberperlen

7E23 1B63

7E23 1A63 Feenstaub  
7E23 1963 Elixier  
7E23 1863 Flügel  
7E23 1763 Hundekuchen  
7E23 1663 Honig  
7E23 1563 Nektar  
7E22 FF63 Blätter  
7E23 0063 Wachs  
7E23 0163 Wasser  
7E23 0263 Essig  
7E23 0363 Wurzel  
7E23 0463 Öl  
7E23 0563 Pilz  
7E23 0663 Pfeffer  
7E23 0763 Mondstein  
7E23 0863 Kalkstein  
7E23 0963 Eisenerz  
7E23 0A63 Dynamit  
7E23 0B63 Schmierfett  
7E23 0C63 Feder  
7E23 0D63 Äthanol  
7E23 0E63 Trockeneis  
7E23 0F63 Kristall  
7E23 1063 Lehm  
7E23 1163 Schwefel  
7E23 1263 Knochenleim  
7E23 1363 Arnika  
7E23 1463 Asche  
7E23 1563 Eichel

### Secret of Mana

7EE3 862F unendl. Energie Mädchen  
7EE5 862F unendl. Energie Koboldin  
7EE3 8220 unendl. Magiepunkte  
Mädchen  
7EE5 8228 unendl. Magiepunkte  
Koboldin  
7ECC 6CBF unendl. Geld für Pl. 1

### Shadowrun

7E3C 113B unendl. Karma  
7E3C 3063 Rüstung auf 99  
7E33 DE1E unendl. Energie  
7E30 A006 unendl. Granaten (erst  
6 kaufen, dann Code)

### Sim City

7E0B 9E4E unendl. Geld  
7E00 4007 Free City anwählbar  
7E0B 4D0X Monat bestimmen,  
X = (0, 1, ..., 9, A, B)  
7E0B 4E0X Jahreszeit bestimmen,  
X = (1-4)  
1 = Frühling  
2 = Sommer  
3 = Herbst  
4 = Winter  
7E0B A799 schnelle Population  
7E0B 9DF9 keine Umweltverschmutz.  
7E0B 1D00 stets Kredite möglich  
7E03 F50X Geschenke, X = (1-F)  
1 = Haus  
2 = Bank  
3 = Vergnügungspark  
4 = Zoo  
5 = Kasino  
6 = Landgewinnung  
7 = Polizei HQ  
8 = Feuerwehr HQ  
9 = Springbrunnen  
A = Mario Denkmal  
B = Messe  
C = Windmühle  
D = Stadtbücherei  
E = Stadtpark  
F = Bahnhof





# Action Replay

Tips & Tricks

# TOTAL!

## Soul Blazer

7E1B 8808  
7E1B 79FF  
7E1B 6699

Waffen:

7E1B 1E01 Sword of Life  
7E1B 1F02 Psycho Sword  
7E1B 2003 Chrystal Sword  
7E1B 2104 Lucky Blade  
7E1B 2205 Zentetsu Sword  
7E1B 2306 Spirit Sword  
7E1B 2407 Recovery Sword  
7E1B 2508 The Soul Blade

Magie:

7E1B 2E11 Flam Ball  
7E1B 2F12 Light Arrow  
7E1B 3013 Magic Flair  
7E1B 3114 Rotator  
7E1B 3215 Spark Bomb  
7E1B 3316 Flam Pillar  
7E1B 3417 Tornado  
7E1B 3518 Phoenix

Gegenstände 1:

7E1B 3E20 The Big Pearl  
7E1B 4022 Mushroom Shoes  
7E1B 4224 Thunder Ring  
7E1B 4426 Plant Leaves  
7E1B 4628 Platinum Card  
7E1B 4830 Emblem G  
7E1B 4A32 Red-Hot Mirror  
7E1B 4C34 Red-Hot Stick  
7E1B 4E36 Shield Bracelet  
7E1B 5038 Medical Herb  
7E1B 5240 Magic Bell  
7E1B 553C Blue Stone  
7E1B 573E Purple Stone  
7E1B 592A Emblem A  
7E1B 5B2C Emblem C  
7E1B 5D2E Emblem E

Lebensenergien:

7E1B 2609 Iron Armor  
7E1B 278A Ice Armor  
7E1B 288B Bubble Armor  
7E1B 298C Magic Armor  
7E1B 2A8D Mystic Armor  
7E1B 2B8E Light Armor  
7E1B 2C8F Elemental Mail  
7E1B 2D10 Soul Armor

Gegenstände 2:

7E1B 533A Brown Stone  
7E1B 3719 Goats Food  
7E1B 389A Happ Sting  
7E1B 399B A Pass  
7E1B 3A9C Dream Rod  
7E1B 3B9D Leos Brush  
7E1B 3C9E Leafes  
7E1B 3D9F Moles Rippon

Gegenstände 3:

7E1B 3F21 Mermaids Tears  
7E1B 4123 A Mobile Key  
7E1B 4325 Delicious Seeds  
7E1B 4527 A Door Key  
7E1B 4729 The Vip Card  
7E1B 4931 Emblem H  
7E1B 4B33 Red-Hot Ball  
7E1B 4D35 Power Bracelet  
7E1B 4F37 Super Bracelet  
7E1B 5139 Strang Bottle  
7E1B 543B Green Stone  
7E1B 563D Silver Stone  
7E1B 583F Black Stone  
7E1B 5A2B Emblem B  
7E1B 5C2D Emblem D  
7E1B 5E2F Emblem F

Wollt Ihr die besseren Waffen verwenden, so müßt Ihr zuerst die Levelzahl erhöhen. Das

unendl. Energie  
hohe Levelzahl  
unendl. Gems

geht aber nur, wenn der Code 7E1B 79FF nach ein paar Spielrunden nochmals eingegeben wird. Abspeichern nicht vergessen!

## Soulblasters

7E1B 8808

unendl. Energie

## Space Ace

7E04 3000

veränderter Hintergrund

7E04 2000

veränderter Bildnachlauf

7E1B FCFF

pulsierende Anzeige

7E1B FE01

Anzeige stets sichtbar

7E09 2C06

unendl. Leben

7E11 3604

keine Shuttle-Schäden

7E03 EBXX

Levelanwahl

## Sparkey's Quest

7E00 A802

unendl. Leben

## Sparkster

7E06 910E

unendl. Energie

7E01 6809

unendl. Leben

7E01 6A63

1 Extraleben für jedes

7E06 A8FF

eingesammelte Juwel

7E07 2100

volles Kraftmeter

7E07 B100

Nur 1. Treffer f. 1. Boss

7E0C 6100

Nur 1. Treffer f. 3. Boss

## Spiderman - The Animated Series

7E01 3203

unendl. Leben

7E01 3014

immer Netzpanzer

7E01 2232

unendl. Netz

7E01 240A

unendl. blaue Granaten

7E01 260A

unendl. grüne Granaten

## Star Trek - S. F. Academy

Gebt die folgenden Codes zusammen ein, und Ihr besitzt für jedes Schiff in jeder Mission Unverwundbarkeit!

7E7C 85FF

7E7C 86FF

7E7C 87FF

7E7C 88FF

7E7C 89FF

7E7C 8AFF

7E7C 8BFF

7E7C 8CFF

7E7C 8EFF

## StarWing

0BE7 128D

unendl. Leben

0BE0 48AD

unendl. Bomben

## Street Fighter II

7E05 3190

unendl. Energie Pl. 1

7E53 3702

Pl. 1 Dragonpunch &

7E07 7702

Pl. 2 Dragonpunch &

7E00 0CXX

Hurricanekick-Combo

7E00 0AXX

Pl. 2 Dragonpunch &

7E05 3A01

Hurricanekick-Combo

7E05 3CFF

Musikanw., XX = 11 - 3F

7E05 990F

Musikanw., XX = 00 - FF

7E07 D90F

+ tödl. Combos Pl. 2

7E05 99EF

max. Trefferwirkung Pl. 1

7E07 D92F

max. Trefferwirkung Pl. 2

7E05 2E4C

Würfe haben max.

7E05 2E4C

Wirkung Pl. 1

7E05 2E4C

Würfe haben max.

7E05 2E4C

Wirkung Pl. 2

7E05 2E4C

Hyper Dragonpunch Pl. 1

## Street Racer

7E16 F103

unendl. Turbo für Pl. 1

7E5C 3910

10 Punkte im Rumble Race

## Stunt Race FX

02DA FBD0

Strecke kippt zur Seite

07EE 33AD

unendl. Leben

02DA BEXX

andere Texturen,

02DA CEFF

XX = (variabel)

02DA B004

Mini-Reifen

02DD E599

die Wagen verwandeln

07E5 6700

sich in Raumschiffe

07E5 6700

die Wagen, fliegen

07E5 6700

turbo schnelle Ampeln

## Super Adventure Island

7E03 0D05

unendl. Leben

7E0D 6C20

unendl. Energie

## Super Aleste

7E01 5202

unendl. Bomben

7E01 5702

unendl. Leben

## Super Battle Tank

7E04 0E42

unendl. 120 mm

7E04 A001

Geschosse

7E00 6700

unendl. Laser Raketen

7E05 C4FF

unendl. Energie

7E04 A296

unendl. Fuel

7E00 25XX

unendl. MG-Munition

7E00 25XX

Levelanw., XX = Level + 2

7E00 25XX

(7E00 2505 = Level 7)

## Super Battletank 2

7E10 E910

unendl. Scope

7E10 E810

unendl. Phalanx

7E10 E710

unendl. 7,62 mm

7E10 E610

Geschosse

7E10 E510

unendl. Smoke

7E10 E410

unendl. LGM-Raketen

7E10 E310

unendl. Patriot Raketen

7E10 E310

unendl. 120 mm

7E05 1005

Geschosse

7E00 AD00

unendl. Luftunter-

7E14 3C00

stützung

7E04 E2XX

rot: keine Schäden

7E04 E2XX

außerhalb der Icons

7E04 E2XX

blau: keine Schäden

7E04 E2XX

außerhalb der Icons

7E04 E2XX

Levelanw., XX = 02 - 0F

## Super Bomberman 2

7E8X F304

Superbombe Player X

7E8X F309

Schwabbelb. Player X

7E8X F301

Fernzünder für Player X

7E8X F302

Powerb. für Player X

7E8X EF01

Extraherz für Player X

7E1C CDOX

Zwei andere Welten im

7E8X FY0F

Battle-Mode, X = A oder B

7E8X FY0F

unendl. Extras für alle

7E8X FY0F

vier Spieler

7E8X FY0F

X = 0 Player 1

7E8X FY0F

X = 1 Player 2

7E8X FY0F

X = 2 Player 3

7E8X FY0F

X = 3 Player 4

7E8X FY0F

Y = 1 unendl. Bomben

7E8X FY0F

Y = 2 unendl. Flammen

7E8X FY0F

Y = 4 unendl. Krankheit A

7E8X FY0F

Y = 5 unendl. Krankheit B

7E8X FY0F

Y = A unendl. Bomben-

7E8X FY0F

blocker

7E8X FY0F

Y = B unendl. Steinblocker

7E8X FY0F

Y = E unendl. Handschuh

7E8X FY0F

Y = F unendl. Kick

## Super Bomberman 3

7E03 4A03

unendl. Leben

7E03 480F

Ausgang offen,

keine Gegner





### Super Double Dragon

7E00 DC02 unendl. Leben

### Super Ghouls 'n' Ghosts

7E02 A402 unendl. Leben  
7E02 A901 unendl. Zeit  
7E14 BC00 unendl. Sprung/  
7E02 7602 unbesiegbar

### Super Mario Kart

7E00 74C9 unendl. Pilze

### Super Metroid

7E09 C50B 28 (!) Energietanks  
7E09 D032 50 Superbomben  
7E09 A910 +  
7E09 A80F alle Beams, außer Hyper  
7E0A CC01 Supersprung ohne  
Anlauf

### Super Off-Road

7E05 6313 unendl. Geld  
7E06 2706 bester Motor  
7E06 2306 beste Reifen  
7E06 2B06 beste Stoßdämpfer  
7E06 1F06 beste Beschleunigung  
7E06 1B06 unendl. Nitros

### Super Pinball beh. the Mask (ARP III)

7E1A FA03 unendl. Bälle

### Super Pinball Dreams

7E00 BF04 unendl. Bälle

### Super Probotector

7E00 860X Levelanwahl  
7E1F 8A63 unendl. Leben Pl. 1  
7E1F CA63 unendl. Leben Pl. 2  
7E1F 8C02 unendl. Bomben Pl. 1  
7E1F CC02 unendl. Bomben Pl. 2  
7E1F 840X X bestimmt die  
Waffe 1 von Pl. 1  
7E1F 860X X bestimmt die  
Waffe 2 von Pl. 1  
7E1F C40X X bestimmt die  
Waffe 1 von Pl. 2  
7E1F C60X X bestimmt die  
Waffe 2 von Pl. 2

### Super Punch Out

7E08 9F50 unendl. Energie  
7E08 9C1B maximale Power  
7E08 9D01 kein Ausschneiden  
durch K. O.  
7E0B C200 kein Auszählen  
7E0B 2600 keine Zeitvorgabe  
7E0B 3600 10.000 Pkt. für  
jeden Schlag

### Super Return of the Jedi

7E01 B403 unendl. Leben  
7E0C 5A20 unendl. Energie  
7E0B 4C01 unendl. Smartbombs

### Super Smash T.V.

7E05 3105 unendl. Leben  
7E18 9906 Waffe kann nicht  
verloren gehen,  
nur gewechselt werden.

### Super Star Wars

7E09 850X X = Waffentyp (0 - 4)  
7E01 1403 unendl. Continues  
7E09 8702 unendl. Schild für  
Level 1 - 13  
7E0A A110 Spieler ist rot-orange

### Super Street Fighter II

7E05 3190 unendl. Energie Pl. 1  
7E53 3702 Pl. 1 Dragonpunch &  
Hurricanekick-Combo  
7E05 3706 roter Feuerball Pl. 1  
7E07 7702 Pl. 2 Dragonpunch &  
Hurricanekick-Combo  
7E07 7706 roter Feuerball Pl. 2  
7E00 0CXX Musikanwahl  
XX = 11 - 3F  
7E00 0AXX Musikanwahl  
XX = 00 - FF  
7E05 370X 2 Special-Moves gleich-  
zeitig, X = 0, 2, 4, 6 (P1)  
7E07 770X 2 Special-Moves gleich-  
zeitig, X = 0, 2, 4, 6 (P2)

7E07 7A01 + tödl. Combos Pl. 1  
7E07 7CFF +  
7E05 3A01 + tödl. Combos Pl. 2  
7E05 3CFF immer dizzy Pl. 1  
7E05 8DFF immer dizzy Pl. 2  
7E07 CDFF Blocken unwirksam Pl. 1  
7E05 4300 Blocken unwirksam Pl. 2  
7E07 8300  
7E05 4301 + Pl. 1 kann in d. Luft  
7E05 EA00 blocken

7E07 4301 + Pl. 2 kann in d. Luft  
7E08 2A00 blocken  
7E05 990F max. Trefferwirkung Pl. 1  
7E07 D90F max. Trefferwirkung Pl. 2  
7E05 99EF Würfe haben max.  
Wirkung Pl. 1  
7E07 D92F Würfe haben max.  
Wirkung Pl. 2

7E05 D000 keine Rundenpkt. für Pl. 1  
7E07 1000 keine Rundenpkt. für Pl. 2  
7E05 2E4C Hyper Dragonpunch Pl. 1  
7E05 9C01 Extra Turbospeed Pl. 1  
7E07 DC01 Extra Turbospeed Pl. 2  
7E00 F014 gibt Super-Speed  
7E05 EA00 Special-Moves in der  
Luft f. Pl. 1

7E08 2A00 Special-Moves in der  
Luft f. Pl. 2  
7E05 E600 Slow Feuerball Pl. 1  
7E05 E604 Schneller Feuerball Pl. 1  
7E08 2600 Slow Feuerball Pl. 2  
7E08 2604 Schneller Feuerball Pl. 2  
7E05 9B01 Unsichtbarkeit Pl. 1  
7E07 DB01 Unsichtbarkeit Pl. 2  
7E05 3602 Pl. 1 wechselt Farbe  
bei Treffer

7E05 3430 Superhoher Sprung Pl. 1  
7E07 7430 Superhoher Sprung Pl. 2  
7E05 8D01 schnelle Befreiung aus  
Dizzy für Pl. 1

7E07 CD01 schnelle Befreiung aus  
Dizzy für Pl. 2

7E06 A800 unendl. Reichweite beim  
Spinning Piledriver Pl. 1  
7E08 E800 unendl. Reichweite beim  
Spinning Piledriver Pl. 2

7E05 B200 kein Dizzy für Pl. 1  
7E07 FB00 kein Dizzy für Pl. 2  
7E05 EB00 Neck Breaker von Chun  
Li aus jeder Entfernung  
möglich f. Pl. 1

7E07 2B00 Neck Breaker von Chun  
Li aus jeder Entfernung  
möglich f. Pl. 2

7E06 6100 Mehr Blut bei Hurrican  
Kick f. Pl. 1

7E08 A100 Mehr Blut bei Hurrican  
Kick f. Pl. 2

7E08 BF01

7E05 FF0B

7E08 3F0B

7E07 8C18

Geht Pl. 2 rechts raus,  
erscheint er links  
Vega (Pl. 1) kann seine  
Kralle nicht verlieren  
Vega (Pl. 2) kann seine  
Kralle nicht verlieren  
Pl. 2 brennt nach  
jedem Treffer

### Super Turrican

7E04 FBXX XX = Anzahl der Leben  
7E04 FD0C unendl. Energie  
7E05 0330 unendl. Rollzeit  
7E05 0909 unendl. Zeit  
7E05 0A03 unendl. Smartlines

### Super Turrican 2

7E0A F205 unendl. Leben  
7E0A F403 unendl. Napalm-Bomben  
7E0A F609 unendl. Rad -Energie  
7E0A EE09 unendl. Energie  
7E0A EB61 unendl. Zeit

### Toy Story

7E00 1E03 unendl. Leben  
7E00 1C03 unendl. Energie

### True Lies

7E2D 3817 unendl. Energie  
7E1A 5703 unendl. Leben  
7E1A 2A00 unendl. viele Zivilisten  
erschießen

Die folgenden Codes funktionieren erst, wenn  
Ihr die entsprechende Waffe aufgesammelt  
habt.

7E00 A507 unendl. Mun. Pistole  
7E00 A941 unendl. Muh. Uzi  
7E00 A71E unendl. Mun. Pumpgun  
7E00 AF50 unendl. Mun. Flammenw.  
7E00 AB03 unendl. Handgranaten  
7E00 AD03 unendl. Minen  
Flugzeug-Level:  
7E1A 6106 unendl. Harrier-Raketen

### Ultraman

7E03 9360 unendl. Energie  
7E02 1880 unendl. Zeit

### Utopia

7E00 719F unendl. Geld

### Warlock

7E0B 290F unendl. Energie

### Wild Guns

7E1F B206 unendl. Leben  
7E1F A006 unendl. Bomben

### Wing Commander

7E08 A800 unendl. Energie  
7E15 3D28 unzerstörbarer  
Frontschutz  
7E15 4F28 unzerstörbarer  
Heckschutz  
7E15 C964 unendl. Laserenergie  
7E1D 850F unendl. Fuel  
7E16 9107 unendl. Missiles  
7E16 9109 unendl. Freund-Feind  
Missile. Wird auf Rake-

tenabschuß keine Rakete abgefeuert, müßt  
Ihr Select und A drücken. Zum Abschuß  
drückt Ihr erneut A.

### Wing Commander - Secret Missions

7E15 D028 unendl. Schild vorne  
7E15 E228 unendl. Schild hinten





# Action Replay

Tips & Tricks

# TOTAL!

7E1D E40F  
7E16 3C64  
7E17 240X

## WWF Raw

7E20 000X

7E00 3FD0  
7E00 3FD2  
7E0A AA00

7E0F 4401  
7E00 09FF  
7E00 640A  
7E00 E400

7E05 3C03  
7E0A 7903  
7E05 3E03  
7E04 DEXX  
XX =

unendl. Treibstoff  
unendl. Schuß  
unendl. Raketen,  
X = Raketenart

Bild von Fighter X auf  
der Leinwand am Schluß  
Farbenanpassung Pl. 2  
Farbenanpassung Pl. 1  
unendl. Schläge in der  
Ringecke für Pl. 1  
Superschlag  
andere Wrestler-Farben  
Alle Werte auf zehn  
Man kann den Stuhl  
nicht hochheben  
P. 1 wird nicht ausgezählt  
unendl. Energie Pl. 1  
P. 2 wird nicht ausgezählt  
bestimmen des Gegners  
0A für Razor Ramon  
0C für Lex Luger  
0E für Doink  
00 für Luna Vachon  
02 für Bret Hart  
04 für Undertaker  
06 für Yokozuna  
08 für B. B. Bigelow  
10 für Shawn Michaels  
12 für 1-2-3 Kid  
14 für Diesel  
16 für Owen Hart  
18 für Mystery

## X-Men

7E0C 3540  
7E0B 8B0B  
7E0C 4405  
7E0B 7E05  
7E0B 8205  
7E0B 8105  
7E0B 8005  
7E0B 7F05

unendl. Energie  
häufig Extraenergie  
mehr Speed  
unendl. Leben Wolverine  
unendl. Leben Beast  
unendl. Leben Gambit  
unendl. Leben Psylocke  
unendl. Leben Cyclops

## Young Merlin

7EED DE02

unendl. Energie

## Zelda 3 - A Link to the Past

7EF3 7746  
7EF3 43XX

70 Pfeile  
Bomben, XX = 00 - 99

## NES

## California Games

0000 8702  
0000 3202

unendl. Leben mit BMX  
Punktzahl blau

## Digger T. Rock

0000 1N02  
0000 0A12  
0001 7E99  
0001 7F01

unendl. Leben  
unendl. Energie  
unendl. Strickleitern  
unendl. Diamanten

## Das Dschungelbuch

0003 370D  
0003 2F05  
0003 3F50

unendl. Energie  
unendl. Leben  
unendl. Zeit

## Mega Man 4

0000 B09C  
0000 A102  
0000 B89C

unendl. Energie  
unendl. Leben  
unendl. Ringwaffe

0000 B79C  
0000 B49C  
0000 B99C  
0000 BA9C  
0000 BB9C  
0000 BC9C  
0000 BD9C  
0000 B29C  
0000 B39C  
0000 B19C  
0000 B59C  
0000 B69C

unendl. Raketen  
unendl. Regen  
unendl. Bohrer  
unendl. Müll  
unendl. Feuer  
unendl. Zeitspeicher  
unendl. Schild  
unendl. Rush-Jet  
unendl. Rush-Marine  
unendl. Rush-Coil  
unendl. Wirle  
unendl. Ballons

## Probotector 2

Für Player 1:

0000 5302  
0000 B801  
0000 B802  
0000 B803  
0000 B804  
0000 B805

unendl. Leben  
unendl. MG  
unendl. Fächergewehr  
unendl. Laser  
unendl. Feuer  
Superfeuer

Für Player 2:

0000 5402  
0000 B901  
0000 B902  
0000 B903  
0000 B904  
0000 B905

unendl. Leben  
unendl. MG  
unendl. Fächergewehr  
unendl. Laser  
unendl. Feuer  
Superfeuer

## Turtles 2

Diese Codes geben unendlich Energie für:

0005 683A  
0005 683B  
0005 683C  
0005 683D  
0005 683E

Leo  
Mike  
Ralph  
Don  
Alle Vier

## GAME BOY

## Animaniacs

0104 4FC5  
0102 6DC1

unendl. Energie  
unendl. Leben

## Asterix & Obelix

Asterix:

0808 8DC0  
0103 8EC0  
07EA 7DC0

unendl. Energie  
(außer bei Stürzen)  
unendl. Leben  
Zeit läuft langsamer

## Batman - Return of the Joker

0C0A 8AFF  
0104 67C7  
08D8 01C9

unendl. Leben  
unendl. Continue  
unendl. Baterangs

## Blaster Master Jr.

0103 7EC7  
0C17 8EFF

unendl. Leben  
unendl. Energie

## Blues Brothers

0302 38C3

unendl. Leben

## Bonk's Adventure

0103 1ECD  
0C00 1DC2

unendl. Leben  
unendl. Energie

## Daffy Duck

0105 99FF  
0309 98FF  
01FF CFC0  
0C00 9EFF

maximal 5 Herzen  
maximal 9 Herzen  
unendl. Pkt. f. alle Waffen  
unendl. Treibstoff  
Achtung! ARP erst einschalten, wenn die

Anzeige für Stage 1 sichtbar ist!

## Darkwing Duck

041D 79C9

unendl. Zeit in den  
Bonusrunden

## Elevator Action

0103 BEFF  
0104 BFFF

unendl. Continue  
unendl. Leben

## F1 Race

0830 9AC3  
0102 BBC3

unendl. Turbo Speed  
unendl. viele Runden

## Fortress of Fear

0102 43C3

unendl. Schlüssel

## Gargoyles Quest

0103 DAC2

unendl. Energie

## Ghostbusters 2

0104 DFD9  
0104 DED9  
0130 3BD9  
0AFF COCA  
0AFF C1CA  
0103 BECA  
0303 BACA

unendl. Leben Trapper  
unendl. Leben Beamer  
unendl. Zeit  
unendl. Moodslimer  
unendl. Superfalle  
unendl. Mauerbrecher  
unendl. Continues

## Kid Icarus

0799 AFC2  
0199 96C0  
0799 46C0

99 Hämmer  
99 Leben  
unendl. Energie

## Krusty's Funhouse

0103 CFC4  
040A D0C4  
0AF2 0BC4

unendl. Leben  
unendl. Wurfgeschosse  
unendl. Bausteine

## Loopz

0203 ABC3

unendl. Leben

## Mega Man 4

0103 34DF

unendl. Leben

## Operation C

0204 FDC9

unendl. Leben

## Probotector 2

0103 D8C1  
0101 DAC1  
0103 DBC1  
0A04 E8C1  
0A07 E8C1  
0A08 E8C1  
0A09 E8C1

unendl. Leben  
unendl. Smartbomben  
unendl. Continues  
Flame Thrower  
Grenade  
Homing Shot  
Spread Shot

## The Punisher

0105 D4FF

unendl. Leben

## Sneaky Snakes

0103 F2C1  
0CDE 16C0

unendl. Leben  
unendl. Zeit

## Spud's Adventure

0302 CEC3

unendl. Leben

## Star Trek - T. N. Generation

0864 0BDB  
080A 09DB

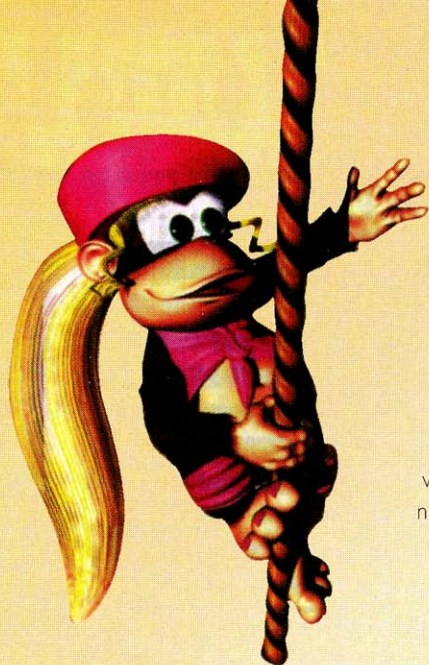
100 % Phaser (ARP nach  
Kampf ausschalten!)  
unendl. Schutzschild

## Super Hunchback

0302 E0C3

unendl. Leben





## Danke!

Was wären wir nur ohne Euch? Ganz besonders die TOTAL!-Tips&Tricks leben von Eurem großartigen Engagement und Euren Zuschriften. Ohne Eure stetige Mithilfe wäre diese Sonderausgabe nie möglich gewesen. Vielen Dank an all die fleißigen Schreiberinnen und Schreiber!

## Noch Fragen?

Steckt Ihr in einem Spiel fest und habt keine Idee, wie es weitergehen könnte? Oder sucht Ihr einen bestimmten Cheat oder ausgefallene ARP-Codes? Dann wendet Euch an die Helpline Eures TOTAL!-Teams! Wir beantworten jeden Monat alle Leserfragen. Wo? Natürlich in der TOTAL! Schreibt an:

X-plain Verlag  
TOTAL!-Helpline  
Friedensallee 41  
22765 Hamburg

## GEBT EUCH DEN WAHNSINN JEDEN MONAT!

Wer nach all den Cheats, Paßwörtern, ARP-Codes und Komplettlösungen noch nicht genug hat, der braucht nur in die TOTAL! zu schauen. Monat für Monat findet Ihr dort die neuesten Tips, die aktuellsten Tricks und die umfassendsten Komplettlösungen zu Nintendo-Spielen. Doch das ist natürlich nicht alles! Ferner berichten wir über die neuesten Spiele, informieren Euch über das Nintendo<sup>64</sup>, liefern Euch Sammelkarten und Poster, präsentieren interessante Reportagen, veranstalten Gewinnspiele und vieles mehr. TOTAL!, das einzige unabhängige Nintendo-Magazin in Deutschland, am vierten Mittwoch eines jeden Monats neu im Zeitschriftenhandel!



Mit Tränen in den Augen kann Erwin es kaum glauben.  
Der Sieg war eigentlich schon da, als das Unglaubliche geschah:  
Der Oberboss – gerade gefällt, kam plötzlich wieder hochgeschneilt.  
Und Erwin, oder besser gesagt, sein Fighter war überrascht, und wurde kurzerhand dem Boden gleichgemacht.

Doch gleich, da wird der miese Wicht es büßen, denn ein Cheat wird nun Erwins Spiel versüßen.  
Mit unendlich Energie und aufgerüsteter Waffe, wird er gleich am Boden liegen, der doofe Affe!

**Ciao!**

**TOTAL!**

### IMPRESSUM

**Projektleitung:** Michael Koczys (mik) (ViSdP)

**Redaktion:** Christian Henning (ch), Michael Koczys

**Mit Beiträgen von:** Michael Anton (man), Klaus-Dieter Hartwig (kdh), Thomas Hellwig (th), Christian Henning (ch), Klaus Kock (kk)

**Grafikleitung:** Britta Jakobsen

**Grafik:** Michael Koczys

**Verlagsleiter:** Sven Jakobsen

**Anzeigenleitung:** Michael Gremli (ViSdP),  
Tel.: 040 – 39 88 37 – 88, FAX: 040 – 39 50 43

**Druck:** Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

**Verlag:** X-plain Verlag GmbH, Friedensallee 41,  
22765 Hamburg, Tel.: 040 – 39 88 37 – 0,  
FAX: 040 – 39 50 43

**TOTAL!-Abo-Betreuung:** Regina Steiner, AVC,  
Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf,  
Tel.: 0451 – 490 42 26, Telefax: 0451 – 490 42 03

**Titel:** © Nintendo, © Rare, © Virgin, © Capcom

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

TOTAL! erscheint am vierten Mittwoch jedes Monats zum Einzelpreis von DM 6,80. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-.

TOTAL! erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung von Future Publishing Ltd. & Pearson New Entertainment Ltd., beide London/UK.



# TKJ ist jetzt im Internet

Nur für Sammler von Telefonkarten,  
PortoCards und PostCards!



<http://www.tkj.de>

Test it!

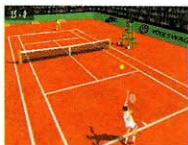


# **Der Megahit!**

## **Exclusive für PlayStation™**



Hört sich echt an, sieht echt aus, ist echt.  
Sampras Extreme schlägt in Ihrem Wohnzimmer auf.



"Wahrscheinlich die beste und realistischste  
Tennis-Simulation, die es jemals gab."  
PC Games

# **SAMPRAS EXTREME TENNIS™**



Codemasters 

**Sportsmaster**  
WORLD CLASS PLAYERS